Micro NEWS

OBITUS

LE NOUVEAU PSYGNOSIS

MAUPITI ISLAND, LE JOURNAL DE JEROME LANGE ● MICROPROSE, PROJETS 91 ● THE DISC COMPANY, ÇA ROULE ● SAMOURAI MICRO SPECIAL JEUX SUPER FAMICOM ● DRAGON'S LAIR 2, TIME WARP

T2843 - 44 - 25,00 F

N'hésitons pas à le dire, ... elle est tout simplement parfaite

"Cette machine d'arcade
dans un boîtier de console
est, de très loin,
ce qui se fait de mieux
dans le genre..."

TILT

"Mieux que la Neo Geo,
j'y crois pas..."

JOYSTICK

SNK

GUILLEMOT

IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR

GUILLEMOT INTERNATIONAL

TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740571

SOMMAIRE

NEWS 4
PROF ST/DOC AMIGA 28
CAPITAINE PIXEL 30
ABONDOS 34
MAJOR THOMSON 36
DOSSIER MAUPITI ISLAND 39
TOPS & SOFTS 46
CONSOLES 68
SAMOURAI MICRO 86
VRAI OU FAUX ? 91
TOP SECRET 92
PETITES ANNONCES 106
CARALI 117
STEPHANIE 118
BARGON ATTACK 120
SEX MACHINES 122
LA COLLEC' 125
BLAGUES & SOLUTIONS DES JEUX.. 126
INSERT COIN 128
DERNIERE MINUTE 130

NOUVELLES DU FRONT

L'an de grâce (?) 1991 débute en fanfare... D'une part en raison des événements que vous savez, d'autre part - en ce qui nous concerne tout particulièrement - du fait de notre changement de maison...

En effet, depuis le 1er janvier, Micro News a rejoint l'un des plus puissants groupes de presse spécialisée de France : les Publications Georges Ventillard (*Micro Systèmes, Sono, Le Haut-Parleur* etc.).

Ce n'est pas sans un pincement de cœur que toute l'équipe a dit adieu aux parents spirituels de votre revue préférée (et Dieu sait qu'ils le sont - spirituels), Isabelle et Jean-Michel. Mais séchons nos larmes et voyons le côté très positif des choses !

Parlons peu mais parlons bien : si nous ne sortons pas notre prochain numéro sur papier vitrifié par les bons soins des imprimeries Hussein & Co, vous aurez toutes les chances d'assister cette année à une véritable renaissance de Micro News. Bien sûr, celle-ci ne sera pas instantanée - plus le temps passe, plus la fleur est jolie - mais cette douche à la fontaine de jouvence portera ses fruits de mois en mois - je vous le garantis.

Pour l'heure, ce numéro regorge d'infos en tout genre, de jeux plus beaux les uns que les autres et d'un dossier qui ravira les aventuriers de salon. Eh oui, veinards, notre reporter de choc a eu la chance inouïe de mettre la main sur une pièce de musée, disparue mystérieusement voici plus de trente ans : la suite du *Journal de Jerôme Lange*. Souvenez-vous donc, le fameux détective de *Maupiti Island*...

Un témoignage poignant sur une sombre histoire de meurtre, rédigé par le héros lui-même. Bonne lecture !

Georges Brize

Couverture : Obtus (Psygnosis)

NEWS

MICROPROSE COAST

"Miss marketing..."

"En plein Golfe !"

"Le chef de gare..."

"Maître Débugger"

17 janvier 1991, huit heures du matin. Depuis quelques heures, l'aviation américaine tapisse de bombes le sol irakien. L'avion pour Londres est presque vide. Début d'un scénario pour un prochain jeu d'aventure ? Pas du tout.

Il y a des jours, comme ça, où tout se mélange, l'actualité brûlante, une visite chez un grand éditeur, les jeux qu'il prépare. Récit de voyage chez Microprose...

Un éditeur de jeu, on l'imagine installé dans des tours ultramodernes, au cœur d'un décor hi-tech. Eh bien, pas du tout! Microprose s'étale au milieu des champs, au vert, à plus de 150 km de Londres. Aux abords de Tetbury exactement, un joli patelin very british. Charles et Diana (oui, eux) y ont un petit manoir. Deux ou trois tracteurs agricoles traînassent aux alentours (des locaux de Microprose, pas chez Charles) et des vaches broutent à deux pas de là. Autrement plus reposant que l'encombré parvis de la Défense !

UNE BLONDE, UN AVION, UN PROGRAMMEUR

La maison-mère se trouve à Hunt Valley, aux Etats-Unis. Depuis 1986, c'est Microprose Europe qui dispatche dans tout le vieux continent (comme on dit bêtement) la production américaine, et qui l'adapte sur des ordinateurs autres que ces PC dont raffolent les Yankees.

La blonde Julia Coombs est "marketing manager" (ça ne se traduit pas, ou alors mal). "Microprose, affirme-t-elle, c'est avant tout de la simulation, de la bonne simulation." *F-15 Strike Eagle I* et *2*, *Gunship*, *F-19 Stealth Fighter* ont fait la réputation de la marque. Mais comme il faut bien se diversifier, Microprose a racheté, au fil des ans, d'autres labels, notamment Rainbird, Silverbird et Firebird - qui appartenaient à British Telecom.

D'autres labels américains (Medalist, Legend) vinrent s'y ajouter. Ce n'était plus de la diversification mais de la dispersion. A tel point que le client se perdait entre ce qui était du Microprose pur et dur et le reste. Il fallut faire le ménage, élaguer les branches mortes ou celles qui prêtaient à confusion.

Out une fois pour toutes, la marque Firebird - le bas de gamme de la trilogie rachetée à British Telecom. Firebird s'était fait un nom dans les "budgets", ces shoot'em up et autres jeux d'arcade que l'on trouve pour deux ou trois livres (20 à 30 F) dans les stations-service et les drugstores anglais. "Le budget, explique Julia Coombs, ce n'est pas notre genre. Trop bas de gamme. Microprose vise le jeu de qualité." Autrement dit, on ne peut pas laisser des jeux à trois sous porter ombrage à une volonté de qualité et de maturité. Même sous un autre nom... Tout ce qui est lié à Microprose doit être au-dessus du lot. Les teenagers, de toute évidence, ne sont pas leur tasse de thé ; la firme les aime bien, certes, mais préfère travailler pour une autre classe d'âge. "L'acheteur d'un soft Microprose a 27 ou 28 ans, reconnaît Julia, il préfère des jeu plus riches, plus évolués." Casser de l'alien et dégommer des space invaders, non merci, il a

déjà donné. Et puis, il a les moyens : on en a vu quitter une boutique avec cinq ou six boîtes à 400 F dans leur besace. Des consommateurs pareils, on les chouchoute !

Que reste-t-il de tous les labels qui formaient cette véritable nébuleuse ? Microprose bien sûr, qui reste spécialisé dans la simulation, pas forcément aérienne. Rainbird pour la stratégie, et Microstyle pour l'action. Ces deux derniers labels produisent des jeux en Angleterre, qui sont ensuite exportés partout dans le monde, y compris aux Etats-Unis, alors que Microprose dépend toujour des USA.

Mais foin de ces considérations économiques, comme disent les ruminants qui cernent (8) le bâtiment, et allons voir ce que nous concoctent les programmeurs. L'équipe de Tetbury fait de l'adaptation de machine à machine. Les créateurs de jeu usent leurs pompes à Liverpool (*Dirty Old Town*, comme le chantent The Dubliners et The Pogues) et une pléiade de développeurs indépendants tricotent des lignes en langage C pour Microprose.

Adrian Scotney partage son regard entre l'écran d'un PC et un écran Amiga. A sa gauche : un *F-15 Strike Eagle 2*, à sa droite le même. Il vient de décoller de l'*USS America* qui flotte mollement quelque part dans le golfe. Curieux de voir ce F-15 casser du pixel à l'heure où d'autres le pilotent en situation réelle, là-bas en Irak ! Un petit poste de radio posé à côté d'une fenêtre crachouille des nouvelles du front. Un avion - un vrai - n'est pas rentré. Tout le monde écoute. "C'est vrai que ca fait drôle de piloter ce zinc maintenant" reconnaît Adrian.

Mais le boulot d'abord... Les deux bécanes sont reliées par un câble, via un minuscule boîtier. N'allez pas croire qu'une conversion de PC à Amiga se fait d'un coup de baguette magique, en deux coups de cuiller à pot. Traduire les instructions d'une puce Intel en équivalent Motorola (je simplifie) relève parfois de la gageure. "Il y en a pour cinq mois !" lâche Adrian.

Le F-15 entame un long looping sur l'écran du PC. En mode VGA, le ciel est dégradé, clair à l'horizon, sombre au zénith. Retrouvera-t-on ce splendide dégradé sur l'Amiga ? "Je m'y efforce... Ce n'est pas facile à faire." A tout prendre, autant reprendre le soft de zéro, tout refondre et concevoir un tout autre avion. Mais ce serait très cavalier vis-à-vis de tous les Amigaïstes qui attendent le *F-15* avec impatience depuis fin 1989.

D'une machine à l'autre, les versions doivent être aussi fidèles que possible. Quelques détails mineurs sont cependant revus, et les subtilités des 256 couleurs du PC doivent être traduites en 16 couleurs seulement. C'est là qu'intervient le savoir-faire des graphistes : la différence est négligeable ! "Pour tout dire, promet Adrian, la version Amiga sera encore meilleure que celle sur PC !"

PRESENT SUR LE FRONT

Re-nouvelles du front, en Irak. Les vagues de B-52 se succèdent. 500 000 mille exemplaires de *F-15 2* sur PC ont été vendus. On comprend que d'aucuns piaffent à l'idée d'en découdre en Libye, au Vietnam, au Moyen Orient et... dans le golfe Arabo-Persique. Microprose répond présent à sa manière dans le conflit : l'éditeur a fait don de sa première console d'arcade aux troupes britanniques basées en Arabie Saoudite. Les pilotes de chasse se seraient-il fait la main sur ce soft avant de prendre l'air ?

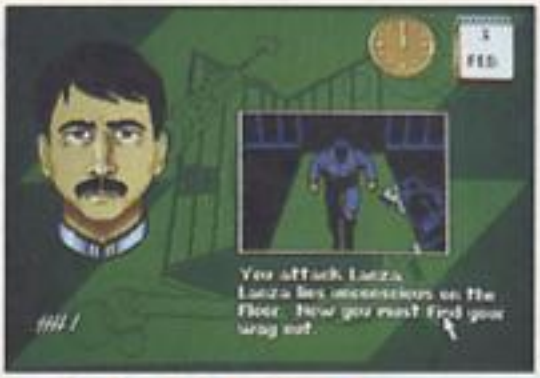
Dans une pièce voisine, Laurie "Bomber" Sinett adapte *Railroad Tycoon*, la simulation de nabab de la voie ferrée, sur Amiga. Pourquoi "Bomber" ? Rien à voir avec la torréfaction des installations irakiennes : la journée finie, il retrouve ses copains dans un pub du voisinage. Il y joue à une variante du jeu de quilles. Son surnom donne une idée de ses performances.

A part la présentation du jeu et l'image finale, *Railroad Tycoon* sera fait à l'identique. Trente-deux trains chemineront en ahanant sur un réseau d'une incroyable densité, suscitant la construction de villes, d'usines et d'ouvrages d'art. Revers boursiers, grèves sauvages, destructions de ponts compliqueront la tâche du deus ex machina à vapeur rêvant de se construire un empire ferroviaire et par la même occasion une colossale fortune. Laurie Sinett est loin d'être un tâcheron se contentant de transcrire scrupuleusement le jeu. Il le connaît bien, il a passé des jours et davantage encore de nuits dessus... "Voir le jeu de l'intérieur est fascinant." Cela le rend-il alors plus facile ? Que non, car "gérer un

réseau ferré est horriblement compliqué, explique-t-il. Il faut avoir tous les paramètres en tête. Connaître les routines du soft n'est d'aucun secours."

MIDWINTER 2

Midwinter fut le grand succès de l'année 1990. Comme l'autre, *Midwinter 2* paraîtra sous le label Rainbird bien qu'en réalité, ce soit une production Maelstrom Games



avec, pour maître d'œuvre, le génial Michael Singlaton.

Alors que *Midwinter* se déroulait dans un monde voué à la glaciation, la seconde mouture se situe, soixante ans après, dans des îles au large de l'Afrique. Le climat, une fois de plus, s'y trouve sujet à des sautes d'humeur : sous l'effet du réchauffement de l'atmosphère, la mer monte... Les survivants de *Midwinter* s'installent sur Agora, quartier général de la Fédération, un morceau de terre perdu dans un archipel de 42 îles, qui se révèlent suffisamment élevées pour ne pas être recouvertes par les flots. Malheureusement, l'infâme empire Saharan voisin, dirigé par un dictateur sanguinaire, a des visées sur Agora. Vous êtes le héros salvateur, choisi parmi les 4000 habitants qui peuplent l'archipel. C'est reparti pour de nouvelles aventures...

Ne pouvant le rebaptiser *Midsummer* - réchauffement oblige - cet épisode est intitulé *Flames of Freedom*. Il reprend les routines d'affichage en 3-D du simulateur de vol Falcon, avec ses grands aplats et les paysages fractaux infinis. Les rencontres sont nombreuses et les gens pas toujours bien intentionnés. Chaque personnage a sa propre personnalité, un passé parfois pesant, et se prétendra votre ami (Ganelon, tu me prends pour un con). Il faudra tenir compte de leur psychologie lors de vos transactions...

L'archipel, quant à lui, contient des milliers d'immeubles et il existe une douzaine de type d'armes - vous aurez droit à vingt-quatre moyens de transport (jeep, autobus, jets, biplans, hélicoptères, montgolfières, sous-marins...) On pourra même sauter comme un vulgaire cascadeur d'un hélicoptère en vol sur une jeep en marche. *Midwinter 2* sortira "incessamment sous peu", c'est-à-dire en mars, sur ST puis, de mois en mois, sur Amiga puis sur PC. L'année ludique s'annonce meilleure que celle du calendrier des Postes, euh pardon... des opérations - militaires bien sûr. **Bernard Jolivalt**

1 MILITAIRE + 1 PROGRAMMEUR = MICROPROSE

Microprose a été fondé en 1982 par **Bill Stealey** et **Sid Meyer**. Le premier est un militaire bon teint comme seuls les Américains savent en fabriquer dans leurs académies, sûr de leur bon droit et de la puissance de leur armée. Qui plus est pilote confirmé avec 3 000 heures de vol sur jet, chef pilote d'une escadre d'acrobatie aérienne et instructeur. Avec un tel pedigree (outrancièrement réduit, comme vous le constatez) l'instigateur des meilleurs simulateurs de vol ne pouvait que faire de bon boulot.

Le second larron doit être considéré comme la tête pensante, soit dit sans désobliger "Wild" Bill. C'est un dingue des ordinateurs bardé de diplômes et l'auteur de *Hellcat Ace*, le tout premier jeu de Microprose. Depuis, il a commis *F-19 Stealth Fighter*, le célèbre avion furtif inspiré du F-117 ameriaud ; les *F-15*, qui se révèlent moins acrobatiques mais plus durs au combat ; *Silent Service*, *Pirates !* et bien d'autres encore.

LA GX4000 FINIRA PAR METTRE DANS LE MILLE

La petite Amstrad n'a pas rempli son contrat. Les ventes de Noël se révèlent plutôt décevantes, mais chez les crocodiles, on reste confiant. Avant la nouvelle offensive promotionnelle prévue pour le mois de mars, voici trois nouvelles adaptations dotées des améliorations d'usage...

Au menu, deux logiciels guerriers - **Robocop 2** et **Navy Seals** - et un logiciel d'arcade pure : **Pang**.

ROBOCOP 2

Comme l'explique la jaquette, vous êtes là pour friter Robocop 2, le plus grand ennemi du moment de Robocop - le vrai, le juste... Enfin, jusqu'à l'arrivée de *Robocop 3*. Pour ceux qui n'auraient pas eu la chance de voir le film au ciné, voici un petit rappel de la situation. Notre justicier tout d'acier vêtu a un problème de taille sur les bras. Outre sa mémoire antérieure qui lui joue des tours, il se retrouve confronté à une méga-machine de guerre dont la cervelle agissante provient d'un fou dangereux, producteur de Nuke de son vivant - une drogue aux effets dévastateurs et qui se répand pourtant comme une traînée de poudre dans cette société américaine du futur très proche. Domestiqué grâce à sa propre dope - très morale, cette histoire - le *Robocop* deuxième mouture se tient à peu près à carreau jusqu'au moment fatidique où il rencontre son meurtrier qui n'est autre que... devinez un peu ? Un Robocop, bien sûr ! Et là, mes aïeux, c'est la baston. Du jamais vu dans le genre ! Des giclées d'huile de vidange comme s'il en pleuvait ; de la ferraille froissée comme à la casse. Une véritable merveille en somme...

Le jeu est à peu près calqué sur le même modèle - à savoir bien saignant. Dès le début, le joueur se trouve assailli de toutes parts et ne parviendra à se tirer d'affaire qu'au prix de sacrées manœuvres. Un bon jeu, haut en couleur - le rouge, comme de bien entendu, prédomine - qui ravira les amateurs de castagne.

NAVY SEALS

Décidément, l'US Navy est mise à toutes les sauces. L'endroit importe peu, pourvu que ces braves garçons trouvent des flots tumultueux à leur convenance. Dans celui qui nous intéresse, le théâtre des opérations relève de la pure fiction - pas le moment de froisser des susceptibilités ! Ça n'empêche que ça cartonne un max ! Les sprites impressionnent - costauds et superbement animés. Bref, de l'action comme on l'aime.

PANG

Jouer à la baballe comporte parfois des dangers insoupçonnés et insoupçonnables. Le héros de *Pang* peut parler en connaissance de cause : "Quand je m'as fais péter le ballon dans le tarbouif, j'as eu beaucoup mal !". Eh oui, que voulez-vous, ça les esquinte !

Au travers d'une foultitude de tableaux, tous différents, ce petit personnage au français châtié va s'en prendre plein la tronche. Heureusement pour lui, ses armes antiballons et quelques menues options figurent au menu pour lui sauver la mise. Un petit jeu très sympa.

Cette fois la GX4000 a mis dans le mille !

N AUX CONFINS E DE L'INFINI

W S

En général, dans les jeux d'arcade, les extraterrestres attaquent des astronefs avec d'autres astronefs et tout le monde jubile... Ici, figurez-vous que ces affreux ont trouvé le moyen d'infiltrer un appareil de votre bord. Bref, il faut non seulement se débarrasser de l'ennemi extérieur, mais aussi de celui qui taupine à l'intérieur.

Bientôt sur Amstrad et un peu plus tard sur ST et Amiga (cet été), **Extreme**, édité par Digital Integration, proposera aux amateurs d'action de tenter ce nouveau challenge. Comme le jeu n'a pas l'air trop mal, ça ne gâche pas de pain.

THE D

Un di

Il y a maintes façons de se faire une place sur le marché de la micro ludique. TDC a choisi l'option qualité.

Présent depuis plusieurs années, principalement sur le marché des utilitaires pour Amiga, The Disc Company - société d'origine américaine - tente une percée dans deux autres domaines : le professionnel PC et le jeu de simulation. Pour ce qui est du professionnel, il vous suffit de jeter un œil à la rubrique Abondos (page 34) pour vous rendre compte que chez ces gens-là, môssieur, on ne plaisante pas... En effet, pour un coup d'essai, le somptueux produit **Geoworks Ensemble** - déjà doté d'une longue histoire sur C64 - promet de faire un véritable malheur. Afin d'éviter les redites, nous n'entrerons pas dans les détails en ce qui le concerne. Sachez cependant à titre anecdotique que la réalisation de cette interface graphique représente 60 ans de travail humain, soit la mobilisation de douze personnes durant cinq ans. Sa sortie officielle - entièrement francisé - est prévue à l'occasion du Forum PC.

THIS STORY IS TRUE !

Depuis sa création, TDC s'était principalement consacré à la confection de packs (l'environnement utilisateur du PCS d'Olivetti pour l'Europe en constitue un exemple), de bundles, ou de compilations de jeux, avec par-ci, par-là, quelques utilitaires de haut vol pour l'Amiga : *KindWords* (traitement de texte) ; *Publishers' Choice* (packaging regroupant *KindWords* et *PageSetter*, un logiciel de PAO) ; *PowerWorks* (intégré regroupant *KindWords*, *Maxiplan*, un tableur, et *InfoFile*, une gestion de fichiers) ; *Maxiplan Plus* ; *Midi Connector* etc.

L'arrivée de Thomas Ormond, ex-manager de Microprose France, en septembre 1990, modifie largement le profil de la société qui se dote d'un nouveau département, dont le but avoué réside dans la gestion des lignes déjà existantes et cependant peu exploitées : utilitaires - Amiga et PC - et jeux (Amiga, PC et éventuellement Nintendo). A noter que dans la catégorie utilitaires, l'Amiga se verra ramener à la seconde place, largement dépassé par le PC au vu

ACIER MACHE

Bientôt sur vos écrans : **Metal Master**, la prochaine production d'Infogrames (sur Atari ST et sur Amiga). Ce logiciel, très bien réalisé techniquement et très flashant - ce qui ne gâche rien - consiste en un affrontement métallique entre robots. Les graphismes, extraordinaires et d'une finesse surprenante, permettent d'admirer les splendides reflets qui jouent sur l'armure des tas de ferraille sophistiqués. Il est à noter que *Metal Master* vous permettra de concevoir un robot sur mesure. Vous pourrez en outre vous équiper de cuirasses plus ou moins solides (et plus ou moins chères), et d'armes à chier de joie dans votre cotte de mailles. Ça va du lance-roquettes à la massue en passant par... la tronçonneuse ! Effet garanti et bruitages de ferblanterie assurés...

On peut y jouer à deux - ou seul contre l'ordinateur.

ISC COMPANY

sque qui tourne rond !

de l'investissement de temps important octroyé à Geoworks.

De par cette nouvelle orientation, la société évolue très rapidement. En juin 1990 elle n'était composée que de 5 personnes, contre 15 aujourd'hui.

L'APRES PORTS OF CALL

La première véritable offensive en matière de jeux, TDC la lance avec *Ports of Call* (cf. Micro News n°42, page 29), une simulation de commerce maritime. Graphiquement assez pauvre, cette aventure neptunienne ne se révèle pas très attirante au premier abord. Néanmoins, après quelques minutes de pratique, le joueur se retrouve totalement dans le bain - pas forcément recommandé pour un vrai marin...

Les trois prochaines grandes sorties se nomment : **Make it to Miami, Pitlane Panic** et **Ports of Call 2**, à propos duquel nous ne disposons d'aucun élément.

MAKE IT TO MIAMI

Très semblable à *Ports of Call* du point de vue de la philosophie de jeu, *Make it to Miami* mènera le joueur, non plus en bateau (?), mais en avion. Dirigeant d'une firme de fret aérien, ce dernier, démarrant d'un petit aéroport d'Amérique du Sud, devra gravir les échelons jusqu'à conquérir Miami, la plaque tournante du commerce aérien américain.

Une fois de plus, les graphismes sont délaissés au profit de la simulation pure et dure. Quelques séquences d'action jalonnent le parcours du joueur (pilotage dans les intempéries par exemple), mais la plupart du temps, l'affichage consiste en une carte où sont représentés les avions du joueur ou de la concurrence, ou encore des menus concernant le connaissement, la destination etc.

Malgré cela, le jeu, ou tout au moins l'ébauche de jeu qui nous a été présentée, semble des plus intéressants, à condition d'apprécier le genre. *Make it to Miami* sortira vraisemblablement en septembre prochain sur Amiga et PC.

PITLANE PANIC

Des navires marchands et des avions cargos, passons maintenant à la course de prototypes. Chaque année, comme vous le savez, une course de machines infernales a lieu au Mans : les 24 heures. Celle-ci met en présence un nombre important de bolides aux formes bizarres dont les performances de vitesse et d'endurance feront pâlir d'envie les enragés de la voiture.

A l'occasion de la prochaine édition des 24 heures, The Disc Company proposera **Pitlane Panic**, un logiciel de simulation de gestion d'écurie. De la sélection du bolide et de ses atouts à la compétition finale, le joueur devra accomplir toutes les actions d'un véritable chef d'équipe. A noter que le climat, comme dans la réalité, a une importance vitale dans le déroulement de la course, ne serait-ce que pour le choix des pneumatiques.

Comme un vrai Commendatore, le joueur ne se retrouvera à aucun moment au volant de sa ou de ses voitures. Il aura cependant toujours le plaisir de les voir évoluer tout au long du circuit et s'élancer vers la victoire...

LIFE SIZE

Comme nous l'avons dit plus haut, TDC a choisi la qualité plutôt que la quantité. Sa productivité n'excèdera donc pas cinq jeux par an, tout au moins dans un premier temps. Ceux-ci feront l'objet d'un long travail de préparation afin d'entrer très précisément dans la ligne de produit **Life Size**, textuellement "côté vie". En un mot, ils devront coller au maximum à la réalité - du point de vue ergonomique, s'entend ! De bien bonnes choses en perspective pour les amoureux des simulations à la fois économiques, stratégiques, financières, commerciales et vrombissantes...

Georges Brize

FAITES MEILLEURE IMPRESSION

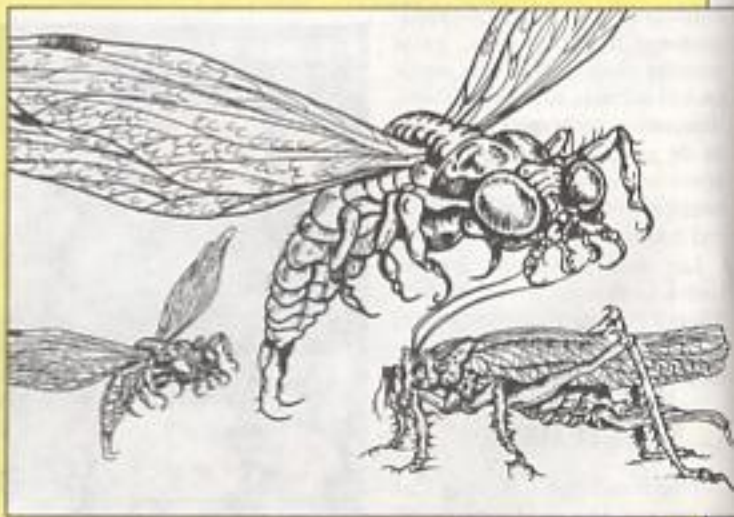
Ceusses d'entre vous qui aimeraient faire de jolies bafouilles, mais qui n'ont pas les moyens de se payer une laser, ont-ils jamais pensé aux matricielles 24 aiguilles ? D'une qualité tout à fait satisfaisante pour des travaux courant, elles peuvent atteindre une résolution de 360 dpi en double passage... Tout ça pour annoncer la sortie de la petite dernière de Mannesmann Tally, la MT 82, qui vient en complément de la MT 81 (9 aiguilles). Sa vitesse d'impression s'élève à 160 cps en qualité listing et 53 cps en qualité courrier. De plus, elle possède un bac d'alimentation feuille à feuille en standard - ainsi, bien sûr, que des tracteurs pour le listing - et une barre de découpe rapide sur le devant. A noter l'existence d'une version M identique mais qui possède en plus une interface pour la connecter à un Minitel. Son prix est raisonnable : 3 400 F HT soit un peu plus de 4 000 F TTC et 4 100 F HT (soit moins de 5 000 F TTC) pour la MT 82M.

Et puis, si vous avez envie d'une qualité encore supérieure, Mannesmann Tally a aussi pensé à vous avec la MT 735. C'est une imprimante thermique qui utilise du papier normal ou couché et dont la vitesse s'élève à 6 pages par minute. Ce petit bijou prend moins de place qu'une feuille de papier A4 et peut même fonctionner sur batteries (ouah, la frime ! je vois déjà l'installation de pépé Georges dans la voiture : on connecte l'imprimante au portable, on met le tout sur la banquette arrière et puis les textes du journal s'impriment pendant que la main gauche tient le volant ; la main droite, le téléphone - et les oreilles se délectent en écoutant l'auto-radio-laser !). Enfin, pour le prix, environ 10 000 F, autant acheter une laser...

OU VONT SE NICHONS LES INSECTES ?

En temps normal, le scénario des jeux d'action passe toujours un peu inaperçu mais celui d'**Insects In Space** est tellement tordu qu'il s'impose immédiatement à votre attention.

Il était une fois Helen Bak, une nourrice allemande qui arborait de gros seins. Les enfants qu'elle allaitait dépassaient tous les autres en force et en beauté, faisant la fierté de la région rhénane.



Des milliers d'années plus tard, la Terre se retrouve envahie par des extraterrestres insectoïdes. Heureusement, les enfants costauds des enfants mastards des... de ceux allaités par la gravosse du début résistent aux piqûres des êtres venus d'outre-espace.

Du coup, la nourrice, canonisée dans l'intervalle, redescendit sur terre et armée de ses yeux laser, aida les humains à se défendre. A vous de jouer en dirigeant la sainte Helen ! Voici un beau scénario - ou je ne m'y connais pas.

LA ONZIEME TABLE A DESSIN

Précision et facilité d'emploi.

La version 11 d'AutoCAD est sortie. Rappelons à ceux qui ne manient ni la règle ni le tire-ligne que ce logiciel se présente comme une table à dessiner électronique - sûrement l'une des meilleures du moment. Rien qu'en France, il s'en est déjà vendu 19 000 exemplaires, dont 6 000 dans les écoles techniques.

Des apports spectaculaires

Qu'apporte de plus cet avatar ? D'abord, une plus grande facilité d'emploi. A quoi bon, en effet, disposer de potentialités énormes si le seul fait d'y accéder constitue en soi une performance ? Des raccourcis-clavier paramétrables y ont été intégrés, ce qui permet de décider si la touche E <e>fface ou trace une <e>llipse. *AutoCAD* accepte maintenant les coordonnées cylindriques et sphériques et accepte **Advanced Modeling Extension**, un générateur d'objets tridimensionnel fourni en option. Une simple commande nommée boîte, ou biseau, cône, cylindre, sphère ou tore, et l'objet souhaité se retrouve créé d'un seul coup de baguette magique quelle que soit sa complexité, avec des effets de surface spectaculaires (mouillé, marbrures, isohélie etc.). Masse, centre de gravité et moment d'inertie sont pris en compte. Pour mieux le regarder sous tous ses angles, l'*AutoCAD* nouveau affiche plusieurs vues indépendantes.

Travaillez tranquille !

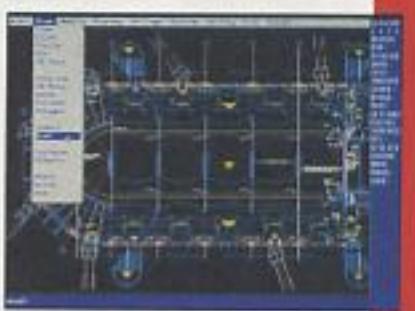
Les fichiers ont été l'objet de la sollicitude des concepteurs. Leur destruction accidentelle n'est plus irréversible car un utilitaire permet de ramasser les morceaux d'un dessin à la balayette et de les recoller. On peut ainsi récupérer 90% d'un fichier durement malmené par une microcoupure de courant.

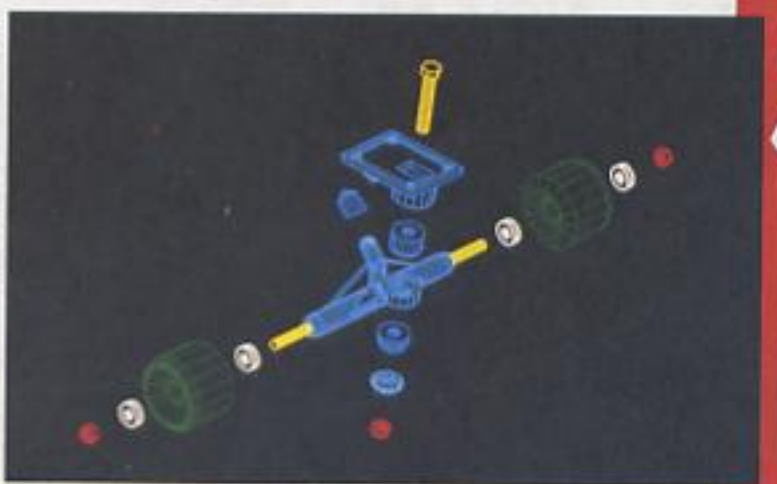
Professeurs et chefs de projets se complaisent, on le sait, à se planter derrière un dessinateur en marmonnant la petite phrase ô combien énervante : "Où en est-on ?" Désormais, de son poste de travail, il lui est possible de farfouiller directement dans les fichiers. Un verrouillage sélectif permet cependant d'éviter que l'un d'eux soit modifié (bonne protection contre la formule "moi, à votre place..." qui précède généralement une intervention aussi désastreuse qu'intempestive).

Enfin, et ce n'est pas la moindre qualité de cette version 11, la conformité entre l'écran et l'impression a été considérablement améliorée. Plus de mauvaises surprises lorsque les petits crayons s'agitent sur la table traçante. *AutoCAD version 11* s'accommode bien sûr de toutes les cartes graphiques, en 16 ou en 256 couleurs. La seule restriction, sur PC, est l'obligation d'avoir un 80386 (sx ou dx). Les établissements équipés de 80286 devront se contenter de l'ancienne version 10. (Une pièce de plus à verser à l'accablant dossier de l'AT 80286, obsolète avant terme pour cause de mégalomanie logicielle.)

Des versions Macintosh et station de travail sortiront peu après. Le prix est à la mesure des possibilités de ce logiciel : 36 200 F, HT bien sûr.

Bernard Jolivalt





BARON ROUGE ET CHEVALIER DU CIEL

Oh, les Cigognes contre les Aigles en kermesse, les décollages au petit matin fatigué...

Bien avant que les F-15 hypersophistiqués débordant d'électronique fassent des ravages dans le ciel irakien, les premiers aviateurs se lançaient dans les cieux sans aucune notion de ce qu'est le combat aérien. Chacun devait découvrir à ses risques et périls les stratégies d'approche et d'attaque. Des meilleurs, on a conservé leurs tactiques, applicables même aux jets les plus récents. Certains, comme Guynemer, fonçaient dans le tas sans souci de stratégie et payèrent leur témérité de leur vie.

Le rouge est mis

Red Baron, de Dynamyx, n'est certes pas le premier soft consacré à cette époque héroïque, mais certainement le plus réussi. Rien n'a été trouvé trop beau pour ce simulateur de combat aérien qui sortira d'ici très peu de temps. Les graphistes se sont surpassés pour rendre l'atmosphère de l'époque. Et pas seulement dans le dessin du tableau de bord en bois, les cadrans émaillés et la bille de l'inclinomètre. L'aspect "plaque en cuivre" des menus et des pages d'accueil se révèle, osons le dire, luxueux...

Les photos d'époque numérisées en quantité (portraits d'une vingtaine d'aviateurs anglais, allemands et français, et photos de plantages d'avions sont des documents d'archives. Et puis, on en apprend beaucoup sur les frères Manfred et Lothar von Richthofen, Fonck, Goering, Guynemer et d'autres encore ainsi que sur leurs avions, les Fokker, Nieuport, Spad etc...

Combats singuliers, sorties en formation pour détruire ballons d'observation et dirigeables, soutien au sol et autres missions figurent dans les missions prévues.

Dans la coaxiale de Manfred

Une première prise en main du simulateur s'avère prometteuse. Sur un PC avec une carte sonore *AdLib* et un écran VGA 256 couleurs, on a vraiment l'impression d'y être. Certaines missions se déroulent au crépuscule ; on reconnaît la Grande

DEUS EX

Les derniers bastions de résistance des Landorins sur le point de tomber aux mains des Machines - l'angoisse est à son comble ! Mais Turrican le brave, pourvu d'un armement hypersophistiqué, est à pied d'œuvre. Vive **Turrican 2** ! Les premières images du conflit sur Amiga parvenues à

Ourse dans le ciel avec l'étoile polaire. Utile pour s'orienter, bien que l'avion possède un compas. Pendant le tir, la culasse de la mitrailleuse recule. Parfois, elle s'enraie. Si l'on est atteint, on voit, en vision latérale, les impacts qui déchirent les ailes et font éclater le bois des entretoises avec un bruit caractéristique. Terrifiant. Si par infortune l'on est blessé, un voile rouge emplit l'écran et précède de peu votre fin.

Les combats singuliers sont d'une redoutable efficacité. Manfred peut vous aligner en cinq secondes et ne vous laissera aucune chance. Quant aux dirigeables, ils sont escortés par des nuées d'avions qui ne méritent plus le nom de coucous tellement ils se révèlent maniables et leurs tirs meurtriers.

Red Baron semble fait sur mesure pour les fanas de l'aviation en bois, qui lui réserveront une place de choix dans leur logithèque. On en reparlera davantage d'ici peu... En attendant, si l'aviation vous intéresse, sachez que vous pourrez voir voler des avions de l'époque héroïque au grand meeting de la Pentecôte qui se tient chaque année à l'aérodrome de Cerny, à deux pas de La Ferté-Alais, dans l'Essonne. Prenez date en attendant de prendre les commandes de *Red Baron*.

PLUS DE COPIE DE SAUVEGARDE !

Comme chaque loi, celle qui concerne le piratage des logiciels n'est pas d'une limpidité sans tache. En effet, comment faire la nuance entre une copie de sauvegarde - autorisée - et une copie tout court ? Selon les textes, la différence est évidente : la copie est considérée comme de sauvegarde si le "copieur" possède l'original. Oui, mais si ce dernier disparaît, comment prouver qu'il s'agit bien d'une copie légale ? Question con, n'est-il pas ?

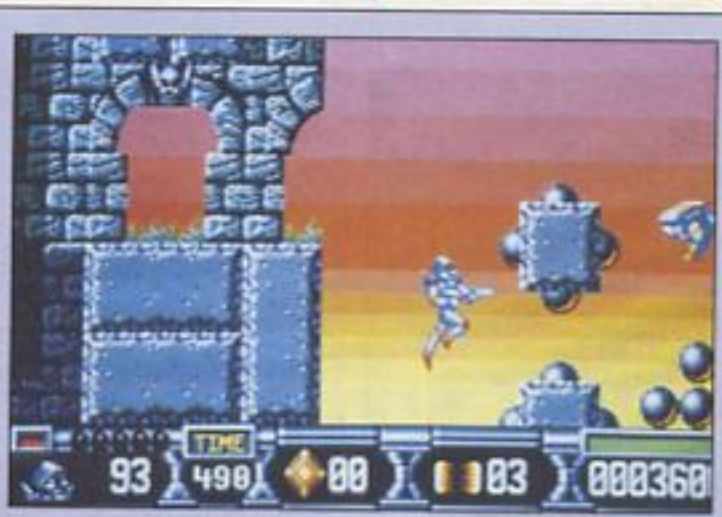
En me forçant un peu, je pourrais très bien vous sortir une réponse du même genre, mais je préfère m'en abstenir au profit d'une proposition : étant donné le nombre astronomique de plantages des logiciels en raison des bidouilles effectuées à la seule fin de protection, ne serait-il pas possible de garantir les logiciels à vie et d'éliminer purement et simplement l'article relatif à la copie légale dite de sauvegarde ? La situation y gagnerait nettement en clarté !

Quoiqu'il en soit, le texte législatif ne semble pas réellement suivi par les éditeurs qui, vaille que vaille, consacrent une partie non négligeable de leur budget réalisation à la mise en place de protections quasi inviolables pour le commun des mortels, et ne tenant surtout pas compte de la fameuse copie légale. Dans ce contexte, qui sont les outlaws ? Cela n'empêche, comme nous le répétons depuis longtemps, que le problème du piratage se révèle trop vaste pour être traité individuellement : à savoir, par une seule revue et concernant un cas particulier. A quand un véritable colloque à grande échelle sur le piratage ?

Tout cela pour en arriver à enchaîner sur la toute dernière protection mise au point par **Gilles Poznlak** de la société **SItls** - spécialisée dans la duplication - et **Laurent Kutil** de chez **Esat Software**. Protection qui entre tout à fait dans la catégorie "hors-la-loi", puisquelle interdit toute recopie du logiciel, quel que soit le matériel utilisé. Pour l'heure, les concepteurs cherchent des acheteurs, qu'on se le dise ! Mais qu'on arrête de nous bassiner avec des copies autorisées - mais impossibles !

MACHINA

notre rédaction le mois dernier se complètent cette fois de celles sur ST. Franchement, c'est du kif... Animation, déhanchements du héros, options démentes, scrollings ultrafluides et autres sons d'enfer... Ouais, c'est tout bon pour le moral des troupes ! (N.D.L.R : excusez-le, il est jeune). Rainbow Arts

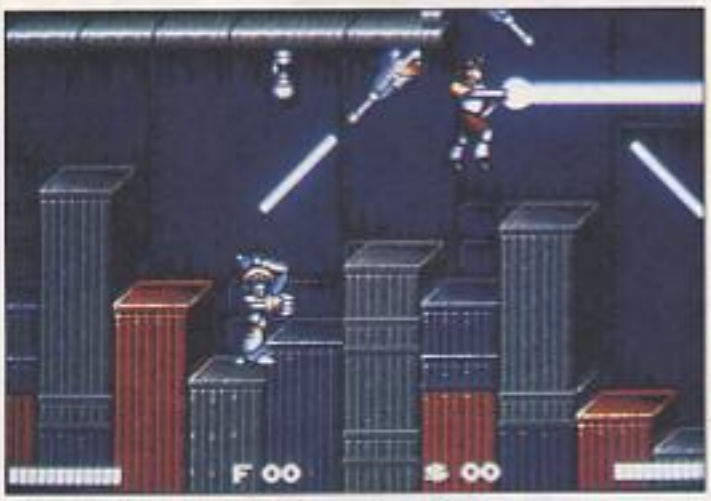


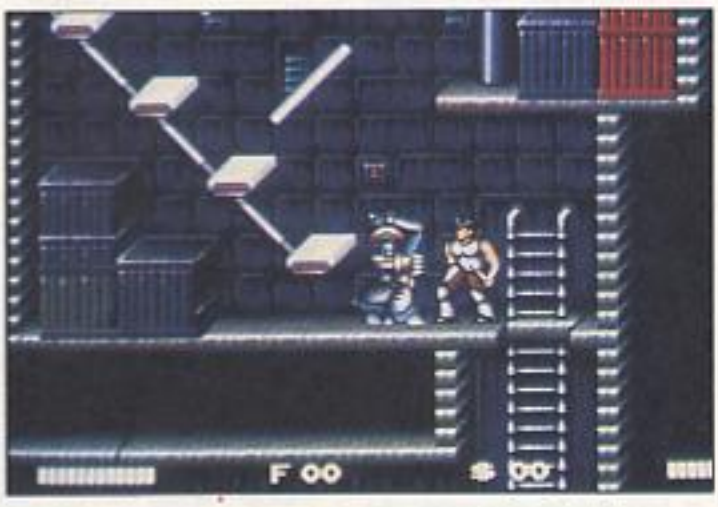
frappe très fort fin février sur Amiga et Atari ST, ainsi que sur Amstrad CPC disk et K7.

PLUTOT VAINQUEUR QUE COLLABO !

Ceux qui croyaient Havoc vaincu à tout jamais vont déchanter (soit dit en passant "cry havoc" veut dire en vieil anglais "pas de quartier"). Le tyran revient, plus fort que jamais et bien résolu à écraser toute résistance. Heureusement, il existe encore des hommes courageux, capables d'autre chose qu'une poignée de main chaleureuse au premier dictateur venu - en affichant un sourire éperdu d'admiration (oups ! ça m'a échappé...).

Bref, six niveaux redoutables, un arsenal meurtrier et des ennemis véhéments dans **Switchblade 2** ! Gremlins Graphics n'exclut pas l'emploi de la force en février - mars sur Amiga et Atari ST...

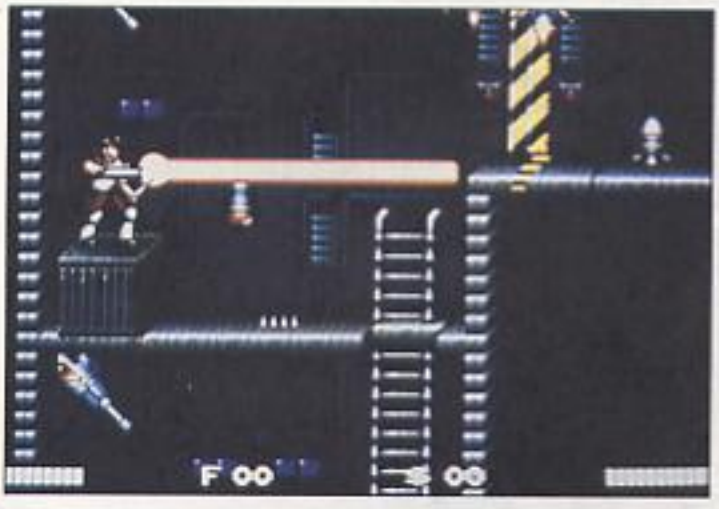




SURVIRAGE GARANTI

Allez faire un tour du côté des Tops & Softs consoles de notre numéro 43, plus précisément page 85. Voyez comme Sylvain ne tarit pas d'éloges sur **Super Monaco Grand Prix** de Sega (sur Mega Drive et Master System) ! Bien qu'à son âge, le bougre n'ait plus toute sa tête, force est de reconnaître que pour une fois, son enthousiasme est fondé. Le produit se révèle extraordinaire ! Et puis tenez-vous bien : l'adaptation sur Amiga, Atari ST et CPC d'US Gold est quasi effective - en voici la preuve ! Patientez jusqu'en mars quand même...

Amiga



CPC

LE CHAOS RAMPANT

REPARTI POUR UN TOUR !

Le château de Grey Lord semble être à nouveau le siège des forces du Mal. Des pluies diluviennes, des vagues géantes qui s'entrechoquent dans les douves, la foudre sur les grilles...

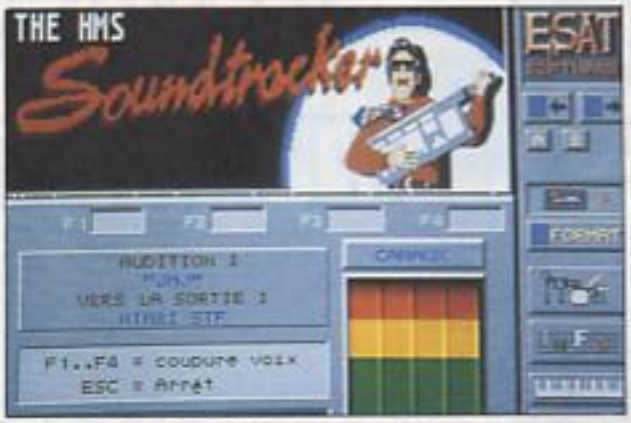
Tel est le décor dans lequel évoluent les quatre champions de Grey Lord quand ils traversent le pont-levis. Ils ont répondu présent à l'appel de leur seigneur. Après une telle entrée en matière, rien ne peut plus les étonner, sinon l'inhabituel désarroi qui s'inscrit sur le visage de leur maître. Voici treize lunes que le donjon fut débarrassé des forces maléfiques qui l'habitaient. Cela relevait de la pure illusion car Lord Chaos is back, plus ignoble et dangereux que jamais.

Quant à Lord Order, le fumier favori de Chaos, il hante désormais les entrailles de Grey Lord qui, épuisé, sent ses forces décliner de plus en plus et la mort peut-être le gagner...

Mais avant cela, il doit révéler à ses champions les raisons profondes de son appel. Chaos, sachant qu'il allait être défait lors de la précédente bataille, s'était construit un donjon secret, ainsi qu'une forge de Fulya. Grâce à cette dernière, il a pu extraire un minerai aux pouvoirs terrifiants : le Corbum, qu'il utilise pour déchaîner les forces du Mal sur le château. La confrontation se révèle donc inévitable et le but ultime réside bien évidemment dans la destruction de Chaos et des quatre morceaux de Corbum qu'il détient.

Chaos Strikes Back sort en ce moment sur Amiga. Rappelons qu'il ne s'agit que d'un "scenary disk" et qu'il nécessite donc le logiciel *Dungeon Master*. Détail important, le manuel d'instructions de trente pages vous parle dans la langue de Molière...

UN SOUNDTRACKER POUR ATARI ST



L'Atari, roi de la musique MIDI n'est pas, comme on le sait, particulièrement bien équipé en matière de son interne. Comparativement à son plus proche concurrent, l'Amiga, il fait figure de parent pauvre. Cependant, après un travail acharné, des programmeurs français sont parvenu à le doter d'un "organe" presque équivalent à celui de la machine précédemment citée, via un logiciel au nom évocateur de **HMS SoundTracker** que tous les utilisateurs Amiga connaissent depuis belle lurette. En effet, bien que non commercialisé de façon conventionnelle, le *SoundTracker* constitue depuis longtemps la star incontestée de la musique sur Amiga. Ce n'est donc pas par hasard que le nouveau venu sur Atari porte le même nom...

Très proche de son cousin, le *HMS Soundtracker* Atari offre de multiples options dont l'utilisation du MIDI en entrée, ou encore la sortie des fichiers sous différents formats, qui permet de les injecter au cœur d'un programme en GFA, en C, ou en Assembleur. Un outil particulier permet également la réalisation de slideshows et d'animations sonorisés.

Outre sa compatibilité avec l'ensemble de la gamme Atari (à signaler que la version dont nous disposons ne fonctionne pas sur le TT mais que la commercialisée tournera dessus sans problème) *HMS Soundtracker* évolue en couleur ou monochrome ; ne nécessite que 512 Ko de mémoire ; est entièrement compatible avec les modules des *SoundTracker* et *NoiseTracker* de l'Amiga ainsi qu'avec les cartes *ST Replay*, *Replay Pro*, *Pro Sound* et *MV-16* ; exploite les possibilités du STE (son stéréo et gestion du *MicroWire*, un équaliseur) ; est doté d'une boîte à rythme sur 4 voies etc.

Le rendu sonore, bien qu'il ne soit pas comparable du point de vue de la pureté à celui de l'Amiga, se révèle néanmoins tout à fait correct et en tout cas supérieur à ce qu'il nous est généralement donné d'entendre en accompagnement de la plupart des jeux.

HMS Soundtracker, édité par Esat Software, sortira prochainement au prix de 350 F.

LA FILLE DE L'AIR EN PAYS TEUTON

Testé en Top Preview dans le numéro 36, **Escape From Colditz** est enfin disponible dans la plupart des magasins spécialisés en micro-informatique. Rappelez-vous !

Colditz était pendant la Deuxième Guerre mondiale le dernier lieu où n'importe quel prisonnier (soldat ou officier) voulait se retrouver coincé. Forteresse de pierre et d'acier, elle dressait sa masse sur un piton rocheux, en Saxe, non loin de Leipzig. Autant vous dire que la garnison qui était

PLAGIAT DE L'ABUS !

Edité par Millennium, **Warlock** propose de déplacer un personnage - vu de haut - dans un labyrinthe (pas vraiment nouveau !)... Il peut lancer des sorts et détruire ainsi ses ennemis. Imaginez une seconde que les choses qui se déplacent ne soit pas vues de haut (c'est-à-dire présentées de côté). Vous me suivez ? Eh oui, l'éditeur vient d'inventer *Pac-Man*.

C'est pas sympa, vous auriez dû le prévenir...

chargée de surveiller et d'empêcher toutes les évasions ne comprenait pas que des enfants de chœur - bien au contraire, la majorité de ces hommes provenait de l'élite garnisaire des troupes du Grand Reich. Malheur aux vaincus qui voulaient s'échapper de cette prison fortifiée ! Souvent l'échec les attendait au bout du chemin et les pauvres fuyards finissaient souvent sous les rafales des armes boches.

Le principe fort simple demande cependant beaucoup d'astuce, tout comme dans la réalité ; tout objet trouvé - même insolite - se révélait fort utile, un peu comme dans *La grande évasion*, pour se faire la malle. Ainsi du fil de fer, des draps, du papier et de la poussière de plâtre constituaient les outils de l'espoir (sans compter sur les clés, d'un grand secours évidemment).

Vous devrez vous frayer un chemin à la force de l'encéphale et du poignet à travers pas moins de six cents salles, tout en évitant les soldats ennemis. Dans le cas où vous parviendriez à jouer les filles de l'air, l'issue de votre sort dépendra de votre capacité à éviter les pièges et les filets tendus par la SS Polizei.

L'ŒIL DU LYNX 2

Contrairement à certains C.E.S., celui de Las Vegas porte des fruits juteux pour bien des machines, même si parfois certaines restent discrètes... A la différence de certaines bécanes comme la Super Famicom (qui, comme chacun le sait, fait un véritable malheur dans le pays de son créateur), d'autres choisissent de rester plus sobres et cherchent à se faire une petite place sur ce marché si fructueux ! Exemple : la nouvelle console portable Lynx 2.

Eh oui ! Pourquoi sortir un autre modèle comportant si peu d'améliorations par rapport au précédent ? La taille de l'écran demeure la même (3 pouces 1/2) et l'appareil diminue de largeur pour en revanche gagner de l'épaisseur. Tout simplement pour proposer un article de qualité deux fois moins cher que le premier et qui offre les mêmes capacités...

Donc point important, le prix : qui devrait se situer aux alentours de 790 F (99 dollars aux Etats-Unis contre 149 pour le premier Lynx). Un marché passionnant à suivre de près dans les mois à venir !

Nouveau ACS voici!

NOUVEAU SYSTEME DE COPIAGE ALLCOPY-SYSTEM 2 POUR COPIER TOUS LES PROGRAMMES AMIGA

Avec le nouveau Allcopy Backup System 2, même débutant, vous ferez des copies de sauvegarde en professionnel.
Nous avons développé un nouveau programme de sauvegarde plus efficace, qui n'a pu être entièrement arrêté par aucune protection. En plus d'une unité de disques supplémentaire, il vous faut les dispositifs de copiage inclus dans l'ensemble matériel ACS pour profiter de toutes les fonctions de ce programme sans égal, fourni avec un manuel concis.

Le nouveau ACS 2 est utilisable avec Amiga 2000. Il vous sera possible de copier de différentes formes internes: Atari ST, PC, etc.

La nouveauté Visual Mode vous permet de mieux vérifier le contenu des pistes de disques. Grâce à cette caractéristique, il sera possible de faire des copies des futurs programmes encore mieux protégés.
Il nous est de première importance de bien défendre notre réputation comme réalisateurs du programme copieur le plus performant. Pour cela, nous ferons parvenir à tous les acheteurs de ACS 1, une copie de ACS 2 entièrement sans charges.

En partie, les programmes utilitaires fournis avec l'équipment ACS peuvent être utilisés sans unité de disques supplémentaire. Les programmes contiennent plusieurs détails facilitant la commande du processus de copiage. Par ex. ACS dispose d'une fonction unique permettant de localiser l'unité et la piste où l'erreur de copiage s'est produite même lorsque vous utilisez quatre unités de disque simultanément.

ACS 2 est un investissement supplémentaire de même importance que la mémoire RAM ou une unité de disque.

... A CE PRIX INCROYABLEMENT AVANTAGEUX
EQUIPEMENT + LOGICIEL seulement 395 F

Oui... Envoyez-moi un système copieur ACS 2 avec logiciel au prix de 395 F + 29 F frais d'envoi.
N'ENVOYEZ PAS D'ARGENT! Allcopy Système sera livré à votre domicile; il est payable après une période d'essai de dix jours.

Nom _____

Adresse _____

_____

Pays _____

NOTE! A l'achat de 2 ensembles ou plus vous ne payerez que 316 F l'unité ce qui correspond à une économie de 20 % en tout. Les frais d'envoi sont toujours 29 F sans égard au nombre d'unités commandées.
Faites-moi parvenir _____ unités.

Découpez et envoyez ce coupon dans une enveloppe. N'oubliez pas d'affranchir votre envoi.

HI-TEC INVENTIONS
P.O.BOX 65
SF-33271
TAMPERE
FINLANDE

AVERTISSEMENT!
Ce dispositif est réservé exclusivement aux copies de sauvegarde. Il est bien sûr interdit de faire des copies pirates des programmes.

CLIN D'ŒIL SUR LE C.E.S. DE LAS VEGAS

Faute de temps, les infos sur le C.E.S. ne tiennent pas la place qui leur revient de droit dans ce numéro. L'essentiel le mois prochain.

En attendant, voici les premières impressions de notre envoyé spécial sur les lieux du crime... Depuis plusieurs années, le C.E.S. semble être le tremplin privilégié des consoles. Telle fut une fois de plus la tendance lors de cette nouvelle édition, même si la discrétion y a été de rigueur...

Nintendo se calme

Nintendo, malgré un stand gigantesque, se garde bien de faire des vagues avec sa toute dernière-née, la Super Famicom. La raison en est bien évidemment l'effet de surprise causé par les ventes démentielles enregistrées pendant les quelques semaines qui ont suivi sa sortie au Japon. Nintendo aurait-il sous-estimé sa puissance ? On le dirait bien. Le résultat, c'est qu'il faudra patienter jusqu'à la prochaine édition du C.E.S. (début juin) pour que la sortie de la Super Famicom soit officialisée.

Game Gear supersympa !

Côté Sega, la Game Gear, annoncée pour très bientôt, tient la vedette, suivie de près par la Mega Drive sur laquelle une foule de produits de plus en plus délirants sont proposés. Mais revenons à la Game Gear qui a conquis notre reporter avec **Super Monaco Grand Prix**. Comme on le sait, la portable de Sega n'est qu'une 8 bits. A la question posée par notre interviewer de choc aux hauts dignitaires de Sega concernant ce choix, il a été répondu : "16 bits seraient inutiles pour une machine de ce type". A la bonne heure ! Chez Sega, il ne s'agit donc pas d'avoir le plus de bits, encore faut-il savoir s'en servir...

Aux alentours

Un bref regard chez Nec suffit à se rendre compte que les grandes

SOURIEZ, VOUS ETES FILMES !

Jusqu'à présent, vous mettiez des chaussures différentes aux pieds droit et gauche (enfin, moi si !), vous teniez votre stylo à droite si vous êtes droitier, à gauche si vous êtes gaucher et au centre si vous êtes obsédé. Eh bien maintenant, il existe les souris pour droitiers et gauchers...

Après de très sérieuses études menées par la Biomechanics Corporation of America (si,si), il s'est révélé que l'utilisation continue et prolongée de la souris provoquait des troubles des muscles de la main. (Dites, chef, et quand on reste accroché toute la journée au joystick, ça fait quoi ?)

Tout ça pour vous parler de la nouvelle gamme de souris Logitech : **MouseMan**. Elle est inclinée vers la droite (ou la gauche) pour pouvoir épouser totalement la forme de la main. Vraiment très chouette, mais seuls les possesseurs de PC ou PS pourront l'essayer... En effet, une version Atari ou Amiga ne serait pas prévue avant tard dans l'année. Tout dépend des résultats des ventes de l'actuelle souris proposée sur ST, la **Pilot**, qui a été lancée sur le marché il y a tout juste 6 mois et que l'on trouve actuellement pour 350 F.

On murmure par ailleurs que la *Pilot* serait disponible très bientôt sur Amiga, c'est-à-dire dans pas longtemps. Nous ne manquerons pas de vous en reparler... Logitech veut bien s'aventurer sur le marché du familial, mais cool cool on y va tout doucement, on fait de tout petits pas pour ne pas réveiller les autres !

Mais Logitech n'a pas fini de nous étonner, vous savez ? Car ils ont également mis au point une version sans fil qui, contrairement aux concurrentes, n'est pas à infrarouge, mais fonctionne par ondes radio. L'émetteur -la souris - et le

révélations ne figurent pas à l'ordre du jour. Cela ne veut pas dire qu'il ne s'y passe rien. Simplement, ses produits majeurs étant sortis, la firme peut se permettre de laisser les concurrents s'agiter, en rigolant doucement...

En ce qui concerne les jeux, les deux principales nouveautés concernent Nintendo avec, sur la Nes, la sortie prochaine de **The Simpsons**, adapté par Acclaim du célèbre dessin animé que l'on peut voir en ce moment sur Canal+ et sur la Game Boy ; celle de **Chase H.Q.**, la non moins célèbre course automobile de Taito.

Puisque nous en sommes à la Game Boy, profitons-en pour signaler l'existence de nouveaux additifs, tels le Game **Light**, un boîtier muni d'une lampe qui permet le jeu dans l'obscurité (commercialisé à moins de 10 dollars - 50F) le **Game Boy Magnifier**, une loupe une fois 1/2 plus grande que l'écran qui s'adapte sur le boîtier de la console pour être pile à la bonne distance - vendu à moins de 8 dollars (40 F) ; et enfin, le **Game Boy Amplifier** qui, comme son nom l'indique, autorise l'amplification des sons en stéréo - vendu environ 15 dollars (75 F).

Même si ce C.E.S. ne fut pas l'occasion d'une révolution, loin s'en faut, d'autres informations devraient nous parvenir. Mais pour cela, il vous faudra patienter un petit mois...

récepteur peuvent donc ne pas être exactement en face l'un de l'autre et même séparés par des objets, cela n'a aucune importance. Je vous rassure, les fréquences utilisées sont très basses, de l'ordre de 150 KHz, pour éviter toute interférence avec d'autres appareils. De plus, 8 canaux permettent l'utilisation de plusieurs modèles dans la même pièce. Un nuage à l'horizon tout de même : plus de 800 F pour la première souris et 1 500 F pour le modèle sans fil !

NEWS NINTENDO : L'EXPERIENCE

La chevauchée sauvage des guerriers du Soleil Levant ne fait que commencer.

Après bien des conquêtes, Nintendo continue son invasion ; ainsi au terme de huit ans d'existence, le système "Nes" (ou console Nintendo 8 bits) n'est pas près de lâcher prise. La firme japonaise, après avoir hanté pendant un siècle le marché du jouet, se place en tête des ventes de consoles dans le monde grâce au respect de trois règles primordiales....

Premièrement : son emprise sur la durée offre la possibilité à l'acheteur de choisir parmi une très grande ludothèque le style et les genres qui l'intéressent.

Deuxièmement : en huit années, les sociétés d'édition ont su s'aguerrir et donc maîtriser les techniques de programmation les meilleures, jonglant avec les difficultés afin de produire des softs dignes d'intérêt.

Troisièmement : la sortie permanente de nouveaux jeux confirme bien la politique de Nintendo, qui considère que la 8 bits vaut aussi bien (commercialement parlant) que les consoles 16 bits actuellement sur le marché. D'où le vif intérêt des éditeurs, au nombre - je vous le rappelle - de 48 pour les versions américaine et européenne, 71 au Japon !

Il ne se passe pas un mois sans que la société Bandaï (distributeur de Nintendo en France) ne nous fasse parvenir des nouveautés pour la Nes. Et ce mois-ci, on vous raconte pas les softs - de vraies merveilles...

L'échappé des bayous

Tout d'abord pour les amoureux d'aventure/arcade voici **The Adventures of Bayou Billy**. Rien ne vaut la puanteur des marécages et les crocs acérés de crocodiles en manque de chair faisandée. Digne de *Crocodile Dundee*, ce jeu met en scène trois types d'action : bastons sans pitié avec baroudeurs et loubards, courses effrénées dans d'arides contrées opposant jeeps à hélicoptères, et pour les écologistes en mal d'air pur et frais, de sympathiques batailles aquatiques avec de tendres alligators. Et tout ça pour les beaux yeux de votre copine (Annabelle), qui a été kidnappée par le caïd du coin. Que ne ferait-on pour sa dulcinée ! Je vous le demande ?

Salut, champions !

Mais rien ne sert de courir, il faut arriver à point et nul ne saurait mieux le faire que **Paperboy**, livreur de journaux par son travail et champion de bicross par passion. L'un n'empêche pas l'autre, bien au contraire. Tous les atouts sont de son côté, qui le feront devenir le livreur le plus prisé de la ville... Un grand classique de l'arcade et brillament adapté par la société Tengen sur la petite console ! Toujours pas convaincus, non ?

Pas de problème,on continue ! Sorti à l'époque sur pratiquement toutes les machines du marché, lors de sa diffusion sur les grands écrans, *Ghostbusters* avait fait un véritable malheur. Aujourd'hui et un an après sa sortie au cinéma, voici le deuxième épisode des burlesques aventures de ces chasseurs de spectres et autres impondérables ectoplasmiques, venus semer la panique chez les paisibles habitant de New York. Cette fois le Mal ne vient pas du ciel mais d'un tableau représentant le portrait d'un sorcier (Vigo) qui au Moyen Age s'adonnait aux sciences occultes et à tout un tas d'expériences plutôt louches. Cela ne serait pas trop difficile pour nos amis de coincer cet esprit dans un piège à fantômes si celui-ci n'avait pas décidé de prendre possession du corps d'un bébé afin d'accomplir ses sombres desseins. Je vous raconte pas la suite, où serait le plaisir...

Supermen

Mais attendez, "suite poursuite", il faut absolument que l'on vous présente ce mégasoft. Vous vous rappelez **Megaman**, ce petit bonhomme aux superpouvoirs ? Eh bien, sachez pour votre gouverne qu'il est de retour, et pas tout seul. Traquer les forces du Mal quand on a la dégaine d'un superhéros, devient tout ce qu'il y a de plus facile (alors à neuf...). Dans **Megaman 2**, les supervilains vont trinquer un max.... Entre *Bubble Man*, *Flash Man* et toute la clique, on a vraiment le choix, surtout pour chaque personnage sélectionné, le stage par lequel on commence se révèle différent. Chouette, non ?

Tenez, pas plus tard qu'hier je jouais à *Wrath of The Black Manta*... Même si le principe reste simple : taper sur la tronche de sales terroristes, on y prend quand même un plaisir non dissimulé, d'autant que la version réalisée par Taito sur la Nes est excellente - en regard bien évidemment de la puissance de la machine.

Mais stop ! Ceci a davantage pour but de vous informer de la commercialisation de ces jeux que d'en faire un test complet. Car au moment où vous vous serez délecté de ces quelques lignes, les jeux ici recensés figureront dans vos magasins adorés - alignés sur ces beaux comptoirs que vous appréciez tant...

Sylvain Allain.

BATH DE BATH... LING B.A.T. !

NEWS

Le fabuleux Bureau des Affaires Temporelles, B.A.T. pour les initiés, a enfin ouvert ses guichets sur Amstrad CPC. Avec des graphismes splendides et des rebondissements à foison ! On espère seulement qu'un peu de musique trouvera place dans l'une ou l'autre des quatre faces des disquettes qui hébergent ce jeu de rôle - pour l'instant non finalisé - et que l'orthographe se verra corrigée. Le système de jeu par cliquage sur les images puis sur les différentes actions permet d'explorer l'univers de *B.A.T.* sans perte de temps et d'une manière très intuitive. Pas de lenteurs ni de temps morts, c'est mené tambour "*B.A.T.*tant". Voilà donc une réussite, très longuement attendue (souvenez-vous des *B.A.T.*raciens déguisés en papier alu dans le stand ad hoc du Festival de la Micro à l'automne... 1988). Ce long mûrissement en cuve ne lui a pas fait prendre une ride, bien au contraire...

BABALLE TUBULAIRE

Ça y est! *The Light Corridor* est sorti sur CPC ! Dans ce jeu d'Infogrames, il s'agit (rappelons-le) de pousser une balle qui rebondit à l'intérieur d'un couloir truffé de pièges, de portes qui se referment en tous sens et d'options inépuisables (réduction de la raquette, dédoublement etc.) La jouabilité, heureusement, se révèle plutôt correcte et rattrape un graphisme un peu tristounet qui nous ramène bien cinq ans en arrière... Cette sorte de squash tubulaire peut se jouer à deux ; une musique sautillante accompagne toute la partie et un éditeur de labyrinthes permet de se mitonner des parcours du combattant sur mesure.

L'ENFER DE LA FORMULE 1
Atari ST/STE
Amiga
VROOM
de Lankhor
Toutes les précisions sur la date de sortie : **3615 LANKHOR**

IMAGINE, LA NEC PC ENGINE !

A quoi bon stresser de nos jours ? Les produits Nec (et en l'occurrence les softs) ne sont plus aussi difficiles à se procurer...

La majorité des magasins spécialisés (entre autres les distributeurs agréés Sodipeng) disposent d'un grand nombre de titres sans cesse renouvelés.

Entre deux chaises

En dépit d'énormes efforts commerciaux, la société française se trouve entre deux chaises et joue le rôle bizarre d'un importateur de produits Nec qui n'a pas l'aval du constructeur lui-même. Vous pourriez penser qu'elle n'est pas la seule à ramer dans ce cas et vous auriez raison si vous vous basiez sur l'ensemble des marchés mondiaux ; mais dans ce domaine qui lui est propre : le ludique pur et le loisir, il se trouve que si... A l'encontre de Virgin qui, à la demande de Sega, a été consacré importateur officiel.

Etre importateur demande beaucoup de travail et de sacrifices. Toute l'équipe de Sodipeng s'exécute sans rechigner afin d'offrir un suivi de qualité à sa clientèle qui monte... qui monte !

L'arrivée prochaine de nouveautés marque bien la volonté de Sodipeng d'imposer sur le marché des 16 bits la Nec Core Grafx - petit chouchou - et sa grande sœur la Super Grafx. Alors au moment où vous vous abreuverez de ces quelques phrases, certains des titres dont je vais vous parler seront disponibles dans le commerce...

Sur les traces de Joe Montana

Tous les goûts sont dans la nature : d'aucuns préfèrent le baseball et d'autres le football américain. Avec la venue de **TV Sport Football**, les amateurs du jeu à vingt-deux ou deux fois onze (équipe d'attaque et de défense) sur le terrain de 100 yards environ (ça fait quelquefois plus, on connaît le cas aux States d'un terrain universitaire - avant-guerre - qui faisait 130 yards, les mecs qui l'avaient installé n'ayant pas le compas dans l'œil) pourront se défouler sur cette simulation sportive qui manquait dans les archives de la Nec. Le jeu se déroule en 3-D plongeante et permet d'avoir une vue d'ensemble nette, où tous les déplacements des joueurs adverses ne sauraient passer inaperçus. Vous ferez votre bonheur en choisissant parmi des équipes assez sympathiques et disposerez d'un éventail complet de formations ou de combinaisons (offensives ou défensives). Ajoutez à ceci une jouabilité proche de celle de *John Madden American Football* sur Sega Mega Drive, et vous aurez le topo !

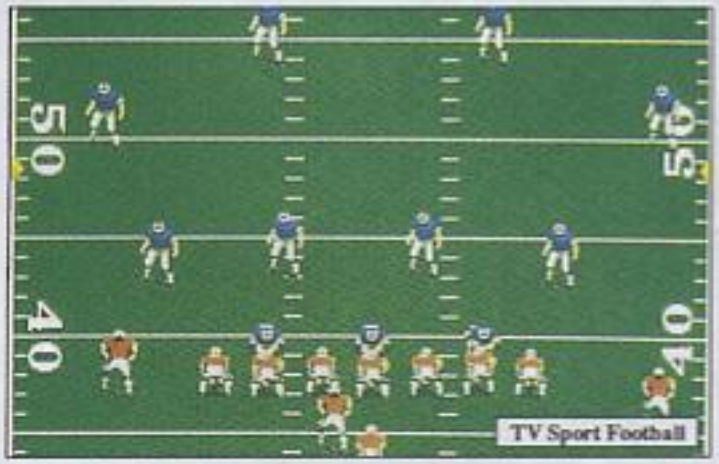
Le vampire cavedu

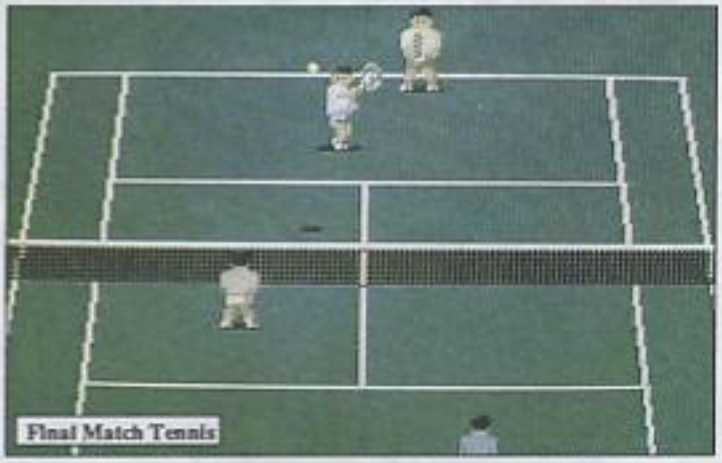
Les démons de minuit sont de retour et quoi de plus amusant que de voir déambuler dans des décors simplistes et hilarants (façon dessin animé) un Count Dracula nabot et caricatural, aux pouvoirs médiocres d'usurpateur moyen ou de magicien de pacotille. Si **Sun of Dracula** fait partie de la noble lignée des jeux de plate-forme, il n'en demeure pas moins des plus jouables. Graphiquement - si l'on peut dire - cela vous fera penser à *Pac-Land*, comme la jouabilité d'ailleurs. Sobre et sans prétention, voilà un très bon petit jeu qui dispose d'arguments sympas et surtout d'un scénario en béton.

Vas-y Forget !

La sauce ne fait que monter dans les gradins et la foule applaudit le revers que vient d'exécuter le joueur allemand (te laisse pas abattre, Guy, notre chauve bien-aimé). Ca, c'est dans **Final Match Tennis**. Deuxième de la série, il fait admirablement suite à son

Sun of Dracula


TV Sport Football


Final Match Tennis

précesseur *World Court Tennis* qui remportait il y peu un succès fou - et qui fut vite en rupture de stock... Bref, tout comme dans le premier, on peut jouer à deux (ou à quatre pour les doubles) mais chaque match apparaît nettement plus réaliste. Normal, l'ensemble des graphismes se révèle nettement plus fin et les animations flashent autant que sur l'ancien. Ne le loupez pas !

On parle, on parle mais il n'y a pas que cela - l'arcade, le sport, l'aventure -, on commence à connaître tout ça par cœur. Alors, et la stratégie dans dans l'affaire : on a une sale tendance à l'oublier et à la jeter aux oubliettes !

Guéguerre in space

Grand tort sur nos têtes, car nombreux sont les amateurs des finesses ambiguës que procurent les tactiques d'ordre militaire (qui à notre grand désespoir font l'actualité en ce moment). **Vasteel** met en place plusieurs armadas de vaisseaux intersidéraux et croiseurs galactiques... Le principe - archaïque mais simple - consiste à détruire les flottes ennemies et à taper sur les tronches de zoulous qui en veulent toujours plus qu'il ne leur en faut. Genèse typique des conflits (sur des planète habitées ou non, voire dans le vide de l'Espace). Il faudra gérer astucieusement la logistique (etc.) de votre armée et la mener vers la victoire. Des phases de réflexion et d'arcade se retrouvent ainsi mélangées dans cette mégasimulation guerroyeuse. De quoi donner leur panard aux khans en culottes courtes...

Sylvain Allain

BIS REPETITA PLACENT

Si votre âme d'enfant a été bouleversée par *L'histoire sans fin*, sachez que l'émotion se trouve de nouveau au rendez-vous avec la suite de cette merveilleuse aventure - en rosbif : **The Neverending Story 2**, réalisée par la Warner Bros et annoncée pour bientôt dans l'hexagone.

Mark Grimmer, le patron de la société helvétique LINEL a affirmé après la projection en essuyant ses larmes : " Sniff... c'est trop beau, sniff, sniff, appelez-moi la crème des programmeurs et graphistes, snif, je veux un jeu inspiré de ce chef-d'œuvre ! Sniff, où sont mes chocolats ?.." Aussitôt dit, aussitôt fait et plutôt bien si l'on en croit les photos accompagnant le communiqué de presse enthousiaste. Le jeu, fondé sur les meilleures séquences, suivra - comme on s'en doute - de très près la sortie du film.

Graphismes détaillés à l'extrême, animation spectaculaire et scénario captivant... Bastian qui rebouquine peinard le fameux livre, va de nouveau être transporté dans l'univers parallèle vaguement imaginaire de Fantasia à la suite de l'appel au secours de sa copine, la jeune et mignonne impératrice. A peine arrivé dans la Cité d'Argent, v'là que des géants lui tombent sur le paletot. Plus tard, l'homme de pierre lui explique le topo. Comme quoi il faut sauver Fantasia de la désolation causée par une méchante sorcière et tuer un horrible dragon qui menace le château d'Horok et empeste l'atmosphère avec sa chaudière encrassée et son haleine méphitiquement pestilentielle.

Visiblement c'est dans le genre action persillée de fantastique.

Vivement bientôt !...

NEWS

QU'IL EST BEAU LE ROBOT ! QU

Reprenant le principe cher aux *Transformers*, **Metal Mutant** va vous proposer de prendre les commandes d'un robot à géométrie variable.

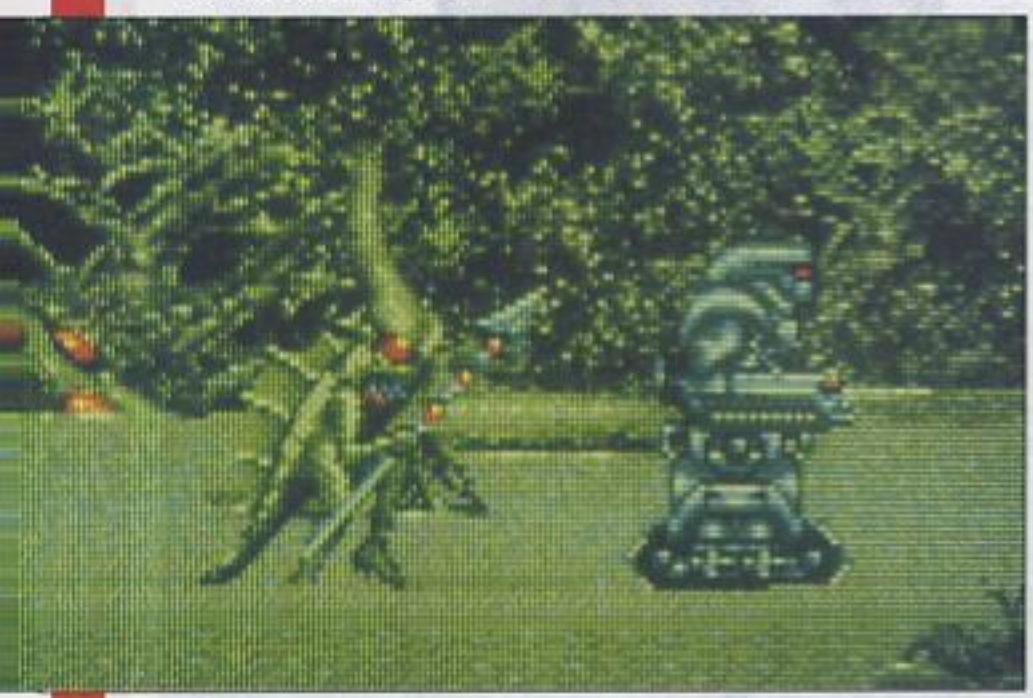
Dans ce jeu d'arcade/aventure, le joueur doit réussir à détruire AROD 7, chef suprême des robots révoltés. Pendant que les humains s'adonnent aux jeux de simulation (Ere du Goban), AROD 7, grand contrôleur, s'occupe des tâches de gestion et veille au bon fonctionnement des mondes galactiques. Hélas, l'engin doit être en permanence modifié pour rendre compte des nouvelles données, le peuple terrien se comportant en ces temps troublés de façon assez versatile. Pour y remédier, on lui donne donc la faculté de s'autorégler afin qu'il décide pour les Cro-Magnon. Deuxième hélas, après avoir consulté des banques de données parlant de l'histoire de l'humanité, AROD en déduit que cette espèce égoïste, belliqueuse et dominatrice a toujours fait plus de mal que de bien sur la planète. Assez logiquement il faut bien en convenir, il décide de donner l'ordre à ses robots de remédier au problème : il leur suffira de détruire l'humanité...

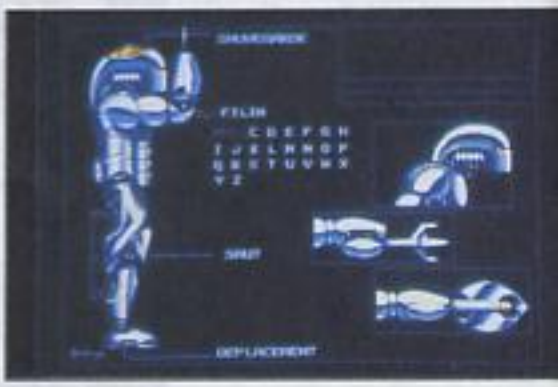
Le héros n'est bien sûr pas d'accord - aussi, à l'aide d'un robot "ami", il décide de détruire cette boîte de conserve d'AROD 7. Pour cela, il dispose d'une ferraille mutante capable de se transformer, au gré des situations, en plusieurs types d'engins. Bien entendu, c'est le joueur qui doit décider à quel moment il doit se transformer. En effet, la résistance au choc n'est pas la même d'une machine à l'autre et surtout, les armes utilisables se révèlent fort différentes. A l'état "naturel", le robot - un cybernator - ressemble à tous les humanoïdes de la création (avec un côté *Alien* très prononcé). Mais d'un simple coup de joystick, il est possible de le transmuter en une sorte de dinosaure métallique apte à réduire en cendres le plus belliqueux des adversaires : le Cliosaure.

Ailleurs, on peut aussi le transformer en une espèce de tank lance-torpilles, le Midzer. Et en prime, un robot-insecte permet de se faire la belle à tire-d'aile si la situation devient trop précaire...

Lorsqu'il est sous sa forme première, le robot peut utiliser une gigantesque hache mais bien entendu, on retrouve aussi les lasers sans lesquels les jeux ne seraient plus rien, ainsi que diverses options permettant, par exemple, de lancer un filin afin de jouer les Tarzan en acier mâché. Avant de trouver AROD, le joueur doit traverser les marais, la ville, l'usine et l'antre de la bête. On reste sans nouvelles de Maud...

Techniquement, le jeu vous pa-





IL EST LAID LE MONSTRELET !

raîtra agréable, bien qu'un peu lent, mais l'éditeur nous a promis que la version finale serait beaucoup plus rapide. S'il a menti, on se fera un devoir (faute de s'en faire un plaisir) de vous en informer. Quant à l'animation, rien à redire, les mouvements déroulent dans la vaseline, bien fluides. Les graphismes plutôt réussis permettent de se rendre compte que les marais de la planète où se situe l'action sont infestés de bestioles particulièrement repoussantes.

Les versions Atari et Amiga disposeront de 32 couleurs simultanées et de sons digitalisés. La version PC, elle, profitera des cartes *AdLib* et *Soundblaster* - tant pour le son que pour la musique. Dans les deux cas, on se divertira à parcourir plus de 150 tableaux comportant chacun 5 types de décors différents. Merci Silmarils !

3615 MEGALAND

- Le 3615 MEGALAND est à l'heure actuelle le serveur possédant **le téléchargement le plus complet** de France. Vous pouvez accéder librement à **plus de 600 Mo de domaines publics** compressés pour Atari ST, Amiga, Mac et compatibles PC. Protocole BBT.
- Dialoguez avec d'autres connectés grâce à notre puissant service de messagerie comprenant les dialogues-contacts, les salons, les boîtes aux lettres (**avec bals binaires**), les rubriques, la tribune libre et l'affiche publique.
- Venez vous éclater avec l'un de nos jeux primés pour découvrir Bomber, Terminator, Pac Man, Pendu, Hangman, Snake et Thriller. Le meilleur score mensuel tous jeux confondus remporte un superbe lot (radios, appareils photos, console Lynx, etc...).

C.P. 72104 MEGAMAG

Pour recevoir votre logiciel de téléchargement "BBT" gratuit, envoyez-nous une disquette vierge ainsi que 5,70 F en timbres à CLUB MEGALAND B.P. 51 91430 IGNY (Tél : 16.1 69.85.34.91).

COMPILS A PIC !

Quatre compilations d'*Ubi Soft* viennent de nous être parachutées. Elles tombent à pic ! La mode semble en effet être au stockage. Vite, le détail et les prix avant l'alerte...

• **Attention Explosifs** - Amstrad CPC disk/K7 : *After The War, Charlie Chaplin, Exolon, Game Over 2, Lightforce, Savage*. 169 F (disk) ; 129 F (K7).

• **Drive Me Crazy** - Amstrad CPC disk/K7 : *Action Fighter, APB, Chicago 90, Highway Patrol, Stunt Car Racer*.199 F (disk) ; 149 F (K7).

• **Festivalia** :

- Amiga, Atari ST, Amstrad CPC disk/K7 : *Action Fighter, Great Courts, P-47, Super Wonderboy, Trivial Pursuit*. 299F (Amiga, ST, CPC) ; 199 F (CPC disk), 159 F (CPC K7).

- PC : *Charlie Chaplin, Chuck Yeager, Saboteur 2, Stunt Car Racer, Trivial Pursuit*. 299 F.

• **Les 4 Mercenaires** - Amiga, Atari ST, Amstrad CPC disk/K7 : *After The War, Permis de tuer, Savage, Vivre et laisser mourir*. 259 F (Amiga, ST), 209 F (CPC disk), 169 F (CPC K7).

3615 FREEWARE

* sur 3615 Freeware, on trouve même la Bible en Anglais à télécharger !! (sur PC)

DES CENTAINES DE LOGICIELS POUR VOTRE MICRO

FREEWARE Vous permet de télécharger sur votre micro des centaines de logiciels avec le plus grand confort : transfert fiable et rapide, près de 6 K-octets par minute (pour moins de 25 francs, vous téléchargez un fabuleux jeu d'échecs !). Grâce au 3615 FREEWARE constituez vous une bibliothèque de logiciels de qualité pour votre micro IBM PC ou compatibles, et ATARI ST.

LE LIEU DE RENCONTRE DES PASSIONNES DE MICRO

Retrouvez vous dans la messagerie et les forums en direct, les rubriques vous permettant de rentrer en contact avec d'autres passionnés de micro, les boîtes aux lettres et les jeux.

GAGNEZ UN ATARI ST

Jouez sur le 3615 FREEWARE au jeu du Pacman et du Snake et gagnez chaque mois un micro ordinateur ATARI ST.
Et si vous avez un minitel 2, vous serez surpris par la qualité du graphisme !

L'INDISPENSABLE KIT DE TELECHARGEMENT QUICKER

Pour télécharger tous ces logiciels qui vous attendent, vous devez posséder le kit de téléchargement QUICKER. Ce kit est constitué d'une disquette contenant le programme QUICKER et d'un câble de liaison micro-minitel. Pour commander ce kit, remplissez ci-dessous le bon de commande.
Si vous possédez déjà le cable, branchez-vous sur le 3615 FREEWARE pour commander la disquette uniquement.

AVANT - PREMIERE :

En avant-première tous les mois, téléchargez les démonstrations et découvrez les prochains jeux de vos éditeurs préférés.

Bon de commande à découper et à retourner sous enveloppe affranchie à : CPIO 3615 Freeware, 39 rue St Antoine 75004 PARIS.

☐ OUI, je désire recevoir le kit complet, (câble, disquette Quicker, documentation plus un logiciel en cadeau) au prix spécial de 149 F *

Je possède déjà un câble micro minitel et je souhaite uniquement recevoir le logiciel Quicker pour mon micro :

☐ 29 F * Disquette PC ou Compatible 5 pouce 1/4
☐ 34 F * Disquette PC ou Compatible 3 pouce 1/2
☐ 34 F * Disquette ATARI ST

NOM .....
PRENOM .....
Adresse ..... Etage ..... Bâtiment .....
Code Postal ..... Ville ..... Tél. (facultatif) .....

* Joindre un chèque à l'ordre de CPIO

* CP n° 66218

GUEGUERRE CIVILE

Doc Amiga : Alors, mon pauvre Prof - la forme ? Ça va comment depuis la dernière miction (impossible pour vous, d'ailleurs) ?

Prof ST : Groumpf !... Riez, riez, un soir de janvier, je deviendrai fou et après je tuerai tout le monde, je...

Doc Amiga : Et tu deviendras le maître du monde ? C'est ça que tu voulais dire, espèce de crapule à ressorts ? Mais ça fait des mois que tu racontes ça...

Prof ST : Très cher, on ne peut préjuger de ce que sera le marché de la micro dans quelque temps.

Doc Amiga : Peut-être, mais en attendant, tu me fais perdre le mien et mon calme, crapule vermineuse. Tant pis, pendant que tu fais semblant de fouiller dans tes poches à la recherche de rossignols qui feraient pisser de rire un camelot albanais, ôte-toi de là - que je m'y mette. On la voit bien ma petite gueule ? Bon, I begin la biguine...Causons d'un éditeur français, Titus. Un peu après le film, voici venir la suite logique de toute opération de marketing rondement menée, je parle bien sûr du célèbre **Dick Tracy** (ouaip !). Euh... c'est vrai que le logiciel n'est pas particulièrement génial mais tout de même, il y a de quoi bien s'amuser, pour

Il ne se passe vraiment rien de par le vaste monde... Dites donc, Prof ST et Doc Amiga, on va faire comme vous - on va balayer sur le pas de notre porte avant d'aller emmerder les autres.

peu qu'on aime l'action et qu'on se délecte à filer des coups de flingue sur tous les humains à chier qui nous défilent devant la gueule pendant le sieston baveux qu'est l'existence de caves dans notre genre.

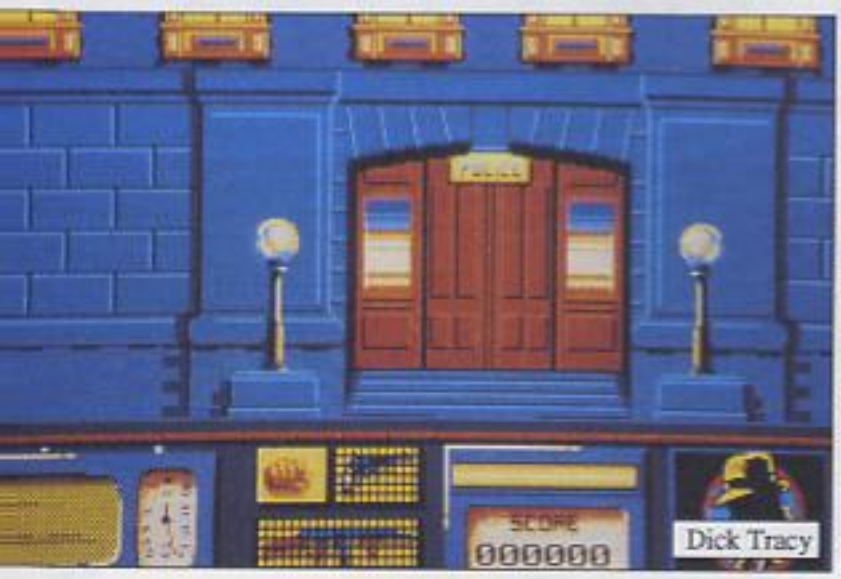
Prof ST : Nous aussi, on l'a sur ST - mais je suis d'accord avec vous. Notre version n'est ni meilleure ni pire que cette *Nuit du chasseur* qui borde les cauchemars matineux de...

Doc Amiga : De quoi, tantouse - ni meilleure ?! Heureusement que pas meilleure, ah que ouais... depuis quand les jeux ST ont-ils cette abominable prétention ?

Prof ST : Je ne vous...

Doc Amiga : Laisse béton et listen the Master... Voici venir le temps de **Total Recall** (Ocean). Là aussi, il s'agit de l'adaptation (mitigée) du film nietzschéen qui célébrait l'ascension du Surhomme, en l'occurrence Schwarzy - une véritable sculpture d'Arno ! La présentation et la musique du soft valent tout de même le déplacement. Pour le reste, il s'agit d'un jeu d'arcade tout ce qu'il y a de plus conventionnel : le personnage se déplace vu de côté dans un décor qui scrolle comme tous les arrière-plans du monde. Pas de quoi s'arrêter et lever la patte d'admiration. Philip K. Dick ne doit pas être content, aux paradis artificiels !

Prof ST : Je ne vous le fais pas dire, Doc. Tenez, puisque vous m'avez donné la parole, je vais en profiter pour vous parler de **Crime Wave**, d'US Gold. Ah... voilà un superbe jeu d'arcade sortant pour une fois de l'ordinaire de la messe... Le scénario ne brille pourtant pas par l'originalité puisqu'il s'agit de sauver la fille d'un président, mais pour une fois, les graphismes et la présentation générale are absolutely beautiful. Par moment, des scènes animées permettent d'admirer de belles images digitalisées. Bon, c'est vrai, black and white garantis - mais comme vous n'hésitez pas à toucher à vos potes, no



Total Recall

problem !
Doc Amiga : Ouais, ce truc me fait envisager une solution à tous tes problèmes d'ordre ST... Ouais... ST comme KG, comme KL...
Prof ST : Espèce de nazillon !
Doc Amiga : Ton bec ! Laisse-moi plutôt te présenter un jeu pas terrible mais qui nous replonge quelques années en arrière : **Fast Food**, édité par Code Master. Grosso modo et plutôt grosso que modo, en fait, ce jeu se présente comme une sorte de *Pac-Man* dont les décors auraient été changés. On se promène dans différents décors envahis par des poultouzes rôtis au point d'hormone et des hamburgers essoufflés. Sauf à me donner envie de gerber sur le slip d'un laideron de banlieue postnucléaire, le jeu vire plutôt au gratte-couilles.
Prof ST : La parole est mienne ! Voici un excellent, vraiment étincelant logiciel qui permet de trafiquer ses sons sur ST et surtout de les inclure dans d'autres logiciels. Bon, c'est vrai que la chose se trouve livrée avec une carte se branchant sur ST uniquement, ce qui explique pourquoi les sons se révèlent aussi beaux !
Doc Amiga : Oui, parce que je voudrais pas médire, mais les sons du ST, on dirait les cris d'une baleine trisomique agonisante en train de subir les derniers assauts de Moby Dick.
Prof ST : Gnagnagna ! Cher, **Music Master**, édité par Ubi Soft, est un utilitaire... All is possible, my dear : filtrer les sons, les retourner, les tordre, les bidouiller et aussi les remettre dans l'ordre. En gros, faire de la musique, quoi ! On peut saisir les notes en se servant du clavier du ST. Absolument affolant !
Doc Amiga : Arrête ton char, on l'a aussi sur Amiga !
Prof ST : Je me gausse... Sur Amiga, il n'y a que 4 voies alors que sur ST on peut utiliser jusqu'à 16 voies.
Doc Amiga : Ah que... euh...
Prof ST : Succédané d'ignare ! La version ST est 4 fois plus puissante et puis je vous prie de la fermer.
Doc Amiga : Rien à foutre parce que nous, on a **Mugician** sur Amiga. Il s'agit d'un produit comparable à *Music Master*. Là aussi, il est possible de travailler les sons et de créer ses morceaux.
Prof ST : Sur combien de voies?
Doc Amiga : Ben quatre, pourquoi ?
Prof ST : Il ose demander pourquoi ! Parce que, presse-purée mongoloïde, enfant de pauvres, *Music Master* permet de traiter 16 voies !
Doc Amiga : Tu l'as déjà dit, pourri...
Prof ST : Oui, mais vous ne m'écoutez jamais. Et d'où proviennent les sons utilisables sur *Mugician* ?
Doc Amiga : Ben, ce sont des sons qu'on repique dans d'autres jeux, pourquoi ?
Prof ST : J'en étais sûr ! Tous des pirates sur Amiga ! Sachez, môssieur, que les sons de *Music Master* peuvent être des sons échantillonnés avec *ST Replay*.
Doc Amiga : Ouais, mais on peut aussi piquer les sons d'autres jeux, il me semble ?
Prof ST : Escroc à la petite semaine !
Doc Amiga : Peuh ! Passons... Alors moi, j'ai un truc incroyable, un jeu belge. Incroyable parce que belge et non parce qu'il est intéressant...
Prof ST : Jalousie, jalousie...zi !
Doc Amiga : Ne prête pas aux autres, vieux dépravé sadien, les tristes sentiments qui t'habitent. Par rapport à la pénurie qui existe outre-Quiévrain, ça tranche dans le lard..... A part ça, **Ziriax** n'a rien de bien extraordinaire : un vaisseau de l'espace vole à la rencontre d'un tas de sprites cauchemardesques qui lui tirent dessus. Au sol, des chars lancent des roquettes. Vous m'en direz tant...
Prof ST : Vraiment insignifiante, votre histoire. En revanche, Infogrames nous prépare une avalanche de logiciels pour les mois à venir. Sont annoncés plein de produits, dont certains semblent particulièrement appétissants. Le premier, et non le moindre, ne possède pas encore de nom. On sait qu'il paraîtra vers avril/mai et qu'il s'agit d'une simulation de chef d'entreprise. Si ça flashe autant que le fabuleux *Sim City* et si c'est aussi intéressant, va tacher ton pantalon ailleurs, histoire de ne pas me faire un enfant par-derrière. On imagine déjà d'incroyable histoires de chômage, de grèves et autres joyeusetés de la vie patronale.
Doc Amiga : Tu l'a vu, alors ?
Prof ST : Euh, non. Mais John Lennon a dit : "Imagine..."
Doc Amiga : N'importe quoi !
Prof ST : Qu'importe ! En tout cas - et ça je l'ai vu - **Sim City Architecture 2** sortira bientôt sur ST et sera édité par Infogrames. En fait, il s'agit d'une disquette supplémentaire qui permet de jouer au travers de nouveaux décors et à de nouvelles époques. Enfin, nouvelles, façon de parler puisque la disquette comportera des éléments qui font allusion à l'Asie impériale, le Far West et le Moyen Age - les icônes changent du tout au tout... Qu'advient-il des aéroports, des usines et des crashs aériens, je vous le demande ?
Doc Amiga : Eh bien ?
Prof ST : Eh bien, ils se transforment en châteaux-forts ou en mines d'or suivant l'époque. De la même façon, les accidents d'avions deviennent des attaques de dragons ou des plantages de ballons ascensionnels. Bien sûr, les centrales atomiques disparaissent au profit de sources d'énergie plus conformes à la raison comme les moulins à eau ou à vent...
Doc Amiga : Un peu anarchique... euh, archaïque !
Prof ST : Oui, mais Infogrames a encore d'autres trucs en chantier... Un super billard en 3-D ; **ATP Tours**, un jeu de tennis et **In the Dark**, une adaptation en jeu d'action de *Call of Cthulhu*, célèbrissime jeu de rôle inspiré de l'œuvre de H.P. Lovecraft. Par Dagon, par Abdul Alhazred, par le Chaos Rampant et la cohorte des créatures d'Arkham, voilà qui risque de donner du bon temps aux passionnés d'horreur. Autre sortie sur ST, **Mystical**, un jeu d'action bien sympa et plein d'humour, sur lequel je reviendrai prochainement.
Doc Amiga : Remarque, dans le genre gore, **Evil Dead** n'est pas piqué des hannetons. Musique digitalisée tirée du film et graphismes bien sanglants - évitez d'y jouer seul les nuits de pleine lune...

Evil Dead

Prof ST : Allez donc dans ces terrains vagues hantés par les victimes de votre bécane assassine, on rira bien !
Doc Amiga : Dis tout de suite que les Amigaphiles sont des foies jaunes !
Prof ST : J'affirme - avec la voix de Jean-Marie Le Pen - que les Amigâteux sont des foies jaunes !
Doc Amiga : Amigaphiles.
Prof ST : Yellow livers...
Doc Amiga : Fuck ta mère !
Prof ST : Warf, warf, warf ! Trouillomètre à zéro, les miches à glagla...
Doc Amiga : Je t'aurai au prochain round.

CHUTE DE MENHIRS !

Tétric, le jeu favori d'Obélix...

Tout d'abord, avant toute chose et au préalable, nos plus plates excuses pour les imperfections du listing *Oshidi* (n° 43), dont voici le correctif. Croyez-moi, l'équipage au rapport en a sacrément pris pour son grade !

• Ligne 540 : rajouter 16 entre 3 et 19.

• Lignes 580, 590, 610 et 620 : attention, la variable «petit l» se confond avec le chiffre 1 (ne pas lire 1-1 mais L-1).

• Ligne 1270 : remplacer IF JE (X,Y1) par IF JE (X,Y-1).

• Ligne 1340 : remplacer Z = AZ par Z = A-Z et Z1 = JE(X+1,Y)Z1 par Z1 = JE(X+1,Y)-Z1.

• Ligne 1380 : remplacer Z=AZ par Z=A-Z.

TETRIS BRETON

Outre ses propres créations, le druide du CPC qu'est Claude Le Moullec s'est fait une spécialité d'adapter à sa guise les softs du commerce. Il nous propose aujourd'hui une courte version Basic (7 Ko) du célébrissime *Tetris*, aussi passionnante que l'originale. **Tétric**, cette fois franchement celte - plus précisément des Côtes d'Armor -, se joue indifféremment au clavier ou au joystick.

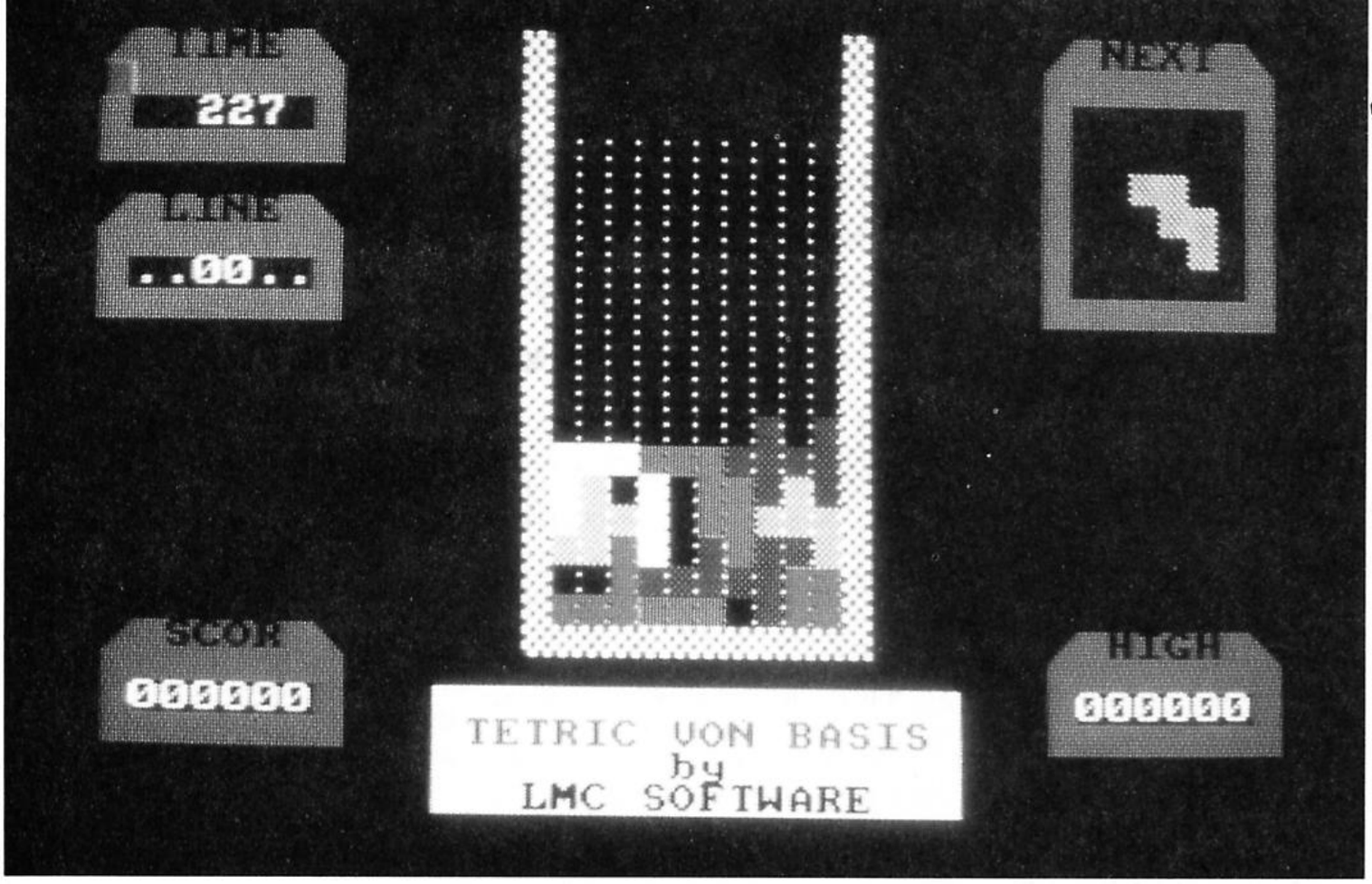
• Gauche, droite : déplacement latéral de la pièce.

• Haut : quart de tour.

• Fire ou copy : chute.

LISTING EN BLOC

```
10 ' : : : : : : : : : : : : : : : : : : : : :
20 ' :                                       :
30 ' :  TETRIC VON BASIS                     :
40 ' :                                       :
50 ' :              PAR                      :
60 ' :                                       :
70 ' : CLAUDE LE MOULLEC                     :
80 ' :                                       :
90 ' : : : : : : : : : : : : : : : : : : : : :
100 ' : VARIABLES DE BASE :
110 ' : : : : : : : : : : : : : : : : : : : : :
120 SYMBOL 251,0,0,1,0,0,0,1,0
130 DEFINT A-Z:MODE 1:INK 0,0:INK 1,2:INK 2,6:INK 3,25:BORDER 0
140TR$=CHR$(22)+CHR$(1):NR$=CHR$(22)+CHR$(0)
150 XO$=CHR$(23)+CHR$(1):NX$=CHR$(23)+CHR$(0)
160 WINDOW #2,16,25,1,3:WINDOW #3,34,39,3,8
170 en1=2:en2=1:t=1:x=19:y=1
180 ENT 2,200,20,5:ENV 1,15,-1,1
190 ' : : : : : : : : : : : : : : : : : : : :
200 ':  INITIALISATION  :
210 ' : : : : : : : : : : : : : : : : : : : :
220 RESTORE 280:FOR H=1 TO 13:READ A,B,C,D,E:WINDOW #1,A,B,C,D
230 PAPER #1,E:CLS #1:IF H>5 THEN 260 ELSE PRINT TR$
240 LOCATE A,C:PEN 0:PRINT CHR$(212):LOCATE B,C:PRINT CHR$(213)
250 READ A$:LOCATE A+2,C:PRINT A$
260 IF h=6 THEN PEN #1,3:FOR g=1 TO 240:PRINT #1,CHR$(206);:NEXT g
270 NEXT:LOCATE 13,23:PEN 1:PRINT "TETRIC VON BASIS":PEN0:LOCATE 20,24:PRINT "by":LOCATE 15,25:PRINT "LMC SOFTWARE"
280 DATA 1,8,1,4,1,"TIME",1,8,6,9,1,"LINE",33,40,1,9,1,"NEXT",1,8,20,23,2,"SCOR",33,40,20,23,2,"HIGH"
290 DATA 15,26,1,20,2,12,29,22,25,3,2,7,3,3,0,16,25,1,19,0,2,7,8,8,0,34,39,3,8,0,2,7,22,22,0,34,39,22,22,0
300 sc=0:GOSUB1120:li=0:GOSUB 1160:rec=0:GOSUB 1190
310 tps=350:tp=tps:LOCATE 3,3:PRINT tp
320 PEN 1:DIMsp$(9,4):RESTORE 370:FOR h=1 TO 9:FOR i=1 TO 4:READ a
330 a$=BIN$(a,9):c$="":FOR g=1 TO 9:b$=MID$(a$,g,1)
340 IF b$="0" THEN b$=CHR$(32)
350 IF b$="1" AND h<4 THEN b$=CHR$(143) ELSE IF b$="1" THEN b$=CHR$(207)
360 c$=c$+b$:NEXT g:sp$(h,i)=c$:NEXT i,h
370 DATA 448,73,7,292,457,79,295,484,432,216,27,54
380 DATA 240,153,30,306,201,15,294,480,464,89,23,308,242,185,158,314
390 DATA 409,94,307,244,414,378,243,189
400 PEN 3:FOR h=4 TO 19:LOCATE 16,h:PRINT STRING$(10,CHR$(251)):NEXT
410 sp1=INT(RND*9)+1:sp2=INT(RND*9)+1:IF sp1=sp2 THEN 410
420 CLS #3:en1=en1+1:IF en1=4 THEN en1=1
430 a$=LEFT$(sp$(sp2,1),3):b$=MID$(sp$(sp2,1),4,3):c$=RIGHT$(sp$(sp2,1),3)
440 PEN en1:LOCATE 36,5:PRINT a$:LOCATE 36,6:PRINT b$:LOCATE 36,7:PRINT c$
450 CLS #2:en2=en2+1:IF en2=4 THEN en2=1
460 a$=LEFT$(sp$(sp1,t),3):b$=MID$(sp$(sp1,t),4,3):c$=RIGHT$(sp$(sp1,t),3)
470 PEN en2:LOCATE x,y:PRINT a$:LOCATE x,y+1:PRINT b$:LOCATE x,y+2:PRINT c$
480 ' : : : : : : : : : : : : : : : : : : : :
490 ': ROUTINE PRINCIPALE :
500 ' : : : : : : : : : : : : : : : : : : : :
510 GOTO 1230
520 IF JOY(0)=4 OR INKEY(8)=0 THEN 580
530 IF JOY(0)=8 OR INKEY(1)=0 THEN 620
540 IF JOY(0)=1 OR INKEY(0)=0 THEN 650
550 IF JOY(0)=16 OR INKEY(9)=0 THEN 680
560 GOTO 510
570 ' : : : A GAUCHE : : :
580 SOUND 1,100,2,5
590 IF TEST(246,360)=0 AND TEST(246,376)=0 AND TEST(246,392)=0 THEN x=x-1:CLS #2:GOTO 470 ELSE 510
600 x=x-1:CLS #2:GOTO 470
610 ' : : : A DROITE : : :
620 SOUND 1,100,2,5
630 IF TEST(398,360)=0 AND TEST(398,376)=0 AND TEST(398,392)=0 THEN x=x+1:CLS #2:GOTO 470 ELSE 510
640 ' : : : 1/4 DE TOUR : : :
650 FOR r=1 TO 15 STEP 2:SOUND 1,50-r,1,5:NEXT:t=t+1:IF t=5 THEN t=1
660 CLS #2:x=19:GOTO 460
670 ' : : : CHUTE : : :
680 SOUND 1,200,50,7,0,2
690 col=10:FOR i=1 TO 3:FOR h=1 TO 10
700 IF TEST(234+(h*16),408-(16*i))<>0 THEN col1=h:IF col1<col THEN col=col1
710 NEXT h,i
720 fin=10:FOR i=1 TO 3:FOR h=1 TO 10
730 IF TEST(410-(h*16),408-(16*i))<>0 THEN fin1=h:IF fin1<fin THEN fin=fin1
740 NEXT h,i:fin=11-fin
750 pas=20:FOR h=col TO fin:pasm=0:base=325
760 base=base+16
770 IF TEST(234+(h*16),base)=0 THEN pasm=pasm+1:GOTO 760
780 pasb=0:base=349
790 base=base-16
800 IF TEST(234+(h*16),base)=0 THEN pasb=pasb+1:GOTO 790
810 pa1=pasm+pasb:IF pas>pa1 THEN pas=pa1
820 NEXT
830 LOCATE 1,1:PRINT NR$+XO$:PLOT -10,10,EN2:TAG
840 FOR h=1 TO pas:MOVE (X-1)*16,414-(Y*16):PRINT A$;
850 MOVE (X-1)*16,398-(Y*16):PRINT B$;:MOVE (X-1)*16,382-(Y*16):PRINT C$;
860 y=y+1:MOVE (X-1)*16,414-(Y*16):PRINT A$;
870 MOVE (X-1)*16,398-
```




```
(Y*16):PRINT B$;:MOVE (X-
1)*16,382-(Y*16):PRINT C$;
880 SOUND 1,46+(h*10),3,5
:NEXT h:TAGOFF
890 LOCATE 1,1:PRINT
NX$+TR$
900 sp1=sp2:sp2=INT(RND*9)
+1:IF sp2=sp1 THEN 900
910 tr=1:CLS #2
920 noir=0:FOR z=1 TO 14
930 FOR h=1 TO 10
940 IF TEST(234+(h*16),88+
(z*16))=0 THEN noir=noir+1
950 NEXT h
960 IF noir=0 THEN GOSUB 1000
970 IF noir=10 THEN 990 ELSE
noir=0
980 NEXT z
990 GOTO 1040
1000 LOCATE 1,1:PRINT
nr$:WINDOW #4,16,25,2,20-z
1010 LOCATE #4,10,1:PRINT
#4,CHR$(11):LOCATE
1,1:PRINT tr$
1020 PEN 3:LOCATE 16,4:PRINT
STRING$(10,CHR$(251))
1030 tps=tps-
10:sc=sc+85:GOSUB
1120:li=li+1:GOSUB 1160:z=z-
1:RETURN
1040 nor=0:FOR h=1 TO 10
1050 IF
TEST(234+(h*16),344)<>0 THEN
nor=1
1060 NEXT:IF nor=1 THEN 1280
1070 tp=tps:IF tp<50 THEN tp=50
1080 t=1:x=19:y=1:GOTO 420
1090 ':::::::::::::::::
1100 ':  LES SCORES  :
1110 ':::::::::::::::::
1120 PEN 3:LOCATE 2,22:PRINT
nr$;"000000":IF sc=0 THEN
RETURN
1130 IF sc<100 THEN LOCATE
6,22:PRINT nr$;" ":LOCATE
5,22:PRINT tr$;sc:RETURN
1140 IF sc<1000 THEN LOCATE
5,22:PRINT nr$;" ":LOCATE
4,22:PRINT tr$;sc:RETURN
1150 IF sc<10000 THEN LOCATE
4,22:PRINT nr$;" ":LOCATE
3,22:PRINT tr$;sc:RETURN
1160 PEN 3:LOCATE 2,8:PRINT
nr$;"..00..":IF li=0 THEN
RETURN
1170 IF li<10 THEN LOCATE
5,8:PRINT nr$;" ":LOCATE
4,8:PRINT tr$;li:RETURN
1180 LOCATE 4,8:PRINT nr$;"
":LOCATE 3,8:PRINT tr$;li:
RETURN
1190 PEN 3:LOCATE 34,22
:PRINT nr$;"000000":IF rec=0
THEN RETURN
1200 IF rec<100 THEN LOCATE
38,22:PRINT nr$;" ":LOCATE
37,22:PRINT tr$;rec:RETURN
1210 IF rec<1000 THEN LOCATE
37,22:PRINT nr$;" ":LOCATE
36,22:PRINT tr$;rec:RETURN
1220 IF rec<10000 THEN
LOCATE 36,22:PRINT nr$;"
":LOCATE 35,22:PRINT tr$
;rec:RETURN
1230 tp=tp-1:PEN 3:LOCATE
3,3:PRINT nr$;tp;tr$:IF tp>0
THEN 520
1240 ENT 4,20,3,5:SOUND
4,20,100,15,0,4:GOTO 680
1250 ':::::::::::::::::
1260 ':  FIN DE PARTIE  :
1270 ':::::::::::::::::
1280 FOR i=1 TO 200:SOUND
1,I,1,14:NEXT:FOR G=1 TO
16:FOR H=1 TO 10
1290 IF TEST(234+(h*16),88
+(g*16))=0 THEN 1310
1300 sc=sc+10:SOUND 1,0,15,15
,1,,15:GOSUB 1120
1310 PEN 0:LOCATE 15+h,20-
g:PRINT CHR$(143)
1320 NEXT h,g:PEN 1:IF rec<sc
THEN rec=sc:GOSUB 1190
1330 PEN 1:LOCATE 16,10:PEN
3:PRINT "UNE AUTRE?"
1340 LOCATE 18,12:PRINT"(O/
N)"
1350 A$=INKEY$:IF A$=""
THEN 1350
1360 a$=UPPER$(a$):IF a$="N"
THEN END
1370 IF a$="O" THEN 1380 ELSE
1350
1380 CLS #3:CLS #2:SC=0:
GOSUB 1120:LI=0:GOSUB 1160
1390 TPS=350:TP=TPS:X
=18:Y=1:GOTO 400
```

POKEUR AMSTRAD CPC

Autre chose : afin de vous faire profiter de quelques merveilleux petits programmes en langage machine, nous vous offrons dès à présent un court utilitaire à conserver pieusement, autorisant la saisie en toute sécurité des codes hexadécimaux qui ne manqueront pas d'orner prochainement cette rubrique. Que certains ne s'étonnent pas de l'évidente similitude - lignes de 16 codes au lieu de 8 - avec un programme ayant fait les beaux jours d'un magazine concurrent, hélas défunt. L'auteur (du programme) est le même, le chef de rubrique (du magazine) également...

L'utilisation se révèle d'un confort extrême. Indiquez à la demande de l'ordinateur, et sans aucun préfixe, l'adresse de début en hexadécimal du listing publié. Tapez ensuite 'uniquement' les codes et les sommes de contrôle. Les adresses suivantes, espaces et validations sont automatiques (la touche Del utilisable en cours de frappe). En cas d'erreur décelée par le checksum de fin de ligne, un signal et un message d'alerte précèdent le réaffichage de la ligne litigieuse à corriger au moyen du curseur. Une fois la donnée rectifiée, l'appui sur la touche fléchée droite réaffiche le reste de la ligne gardée en mémoire. Ladite touche permet également de dupliquer facilement une ligne de zéros. En fin de saisie, la sauvegarde binaire s'effectue après appui sur la touche 'S' et entrée du nom de fichier. Bref, tout cela est tellement évident à l'emploi... Le moment venu et si besoin est, nous apporterons quelques précisions supplémentaires.

LISTING A STOCKER

```
10 'Pokeur CPC (Micro News 1991)
20 MEMORY &2000:DIM
O$(34):MODE 2:BORDER
```

```
0:INK 0,0:INK1,13:CLS:PRINT
:PRINT" I changement de
l'adresse courante.":PRINT" S
sauvegarde des donnees.":
PRINT" Taper uniquement les co-
des (espaces et Return automati-
ques).
30 PRINT" Les flèches gauche et
droite servent à l'édition.
40 PRINT:INPUT" ADRESSE DE
DEPART : ",A$:D$=A$:IF A$=""
THEN 40
50 A=VAL("&"+A$)
60 I=0:A$=HEX$(A,4):PRINT:
PRINT A$;":";:C=VAL("&"+
LEFT$(A$,2))+VAL("&"
+RIGHT$(A$,2))
70 T$="":WHILE T$="":CALL
&BB8A:CALL &BD19:T$=IN
KEY$:CALL &BB8D:CALL
&BD19:WEND:T$=UPPER$(T$)
80 IF T$=CHR$(242) THEN
T$=CHR$(127)
90 IF T$=CHR$(243) THEN
T$=O$(I)
100 IF T$="I" THEN CLS:RUN
110 IF T$<>"S" THEN 140 ELSE
D=VAL("&"+D$):IF D>0 AND
A<0 THEN A=A+65536
120 PRINT:PRINT:INPUT"
NOM : ",N$:IF N$<>"" THEN
SAVE N$,B,D,A-D+1
130 GOTO 60
140 IF T$<>CHR$(127) THEN
160 ELSE IF I=0 THEN 70 ELSE
I=I-1:PRINT CHR$(8);" ";CHR
(8);:IF I/2<>I\2 THEN PRINT
CHR$(8);" ";CHR$(8);
150 GOTO 70
160 IF T$<"0" OR T$>"F" THEN
SOUND 7,150,20:GOTO 70
170 IF T$<"A" AND T$>"9"
THEN SOUND 7,150,20:GOTO
70
180 PRINT T$;:IF I=31 THEN
PRINT":"; ELSE IF I/2<>I\2
THEN PRINT" ";
190 O$(I)=T$
200 I=I+1:IF I<34 THEN 70
210 FOR I=0 TO 31 STEP
2:X=VAL("&"+O$(I)+O$(I+1))
:POKEA,X:A=A+1:C=C+X*((I\2)+1):
NEXT:C=(C MOD 256+C\256)
AND &FF
220 IF C=VAL("&"+O$(I)
+O$(I+1)) THEN 60
230 SOUND 7,50,10:SOUND
7,500,10:A=A-16:PRINT"ER
REUR!":PRINT HEX$
(A,4);":";:FOR I=0 TO 31:PRINT
O$(I);:IF I/2<>I\2 AND I<>31
THEN PR
INT" ";
240 NEXT:PRINT":";:PRINT
O$(I);:I=I+1:C=VAL("&"
+LEFT$(A$,2))+VAL
("&"+RIGHT$(A$,2)):GOTO 70
```

Capitaine Pixel

LES ANCIENS NUMEROS DE MICRO NEWS

Les numéros 13, 14, 17 et 18 sont épuisés.

- **N°6** L'Archimèdes - Le spectre d'Hebdogiciel.
- **N°7** Spécial cahier technique - Micro-serveurs.
- **N°8** Dossier piratage - L'image numérique.
- **N°9** Piratage - Le sida informatique - Assembleur.
- **N°10** Les femmes et la micro - Spécial consoles de jeux.
- **N°11** Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
- **N°12** Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !
- **N°15** Le match du siècle : ST contre Amiga !
- **N°16** 180 pages de jeux et de cadeaux !
- **N°19** Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-ROM.
- **N°20** La console Konix - 20 jeux pour Atari 800XL/XE.
- **N°21** Consoles : Super Thunder Blade, Super Mario 2.
- **N°22** Iron Lord : la baston - Rosie Zounette - Zelda 2.
- **N°23** Spécial été, 100 jeux testés - Roman-photo Carali.
- **N°24** Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots - Nintendo.
- **N°25** Bargon Attack - Atari STE - Xenon 2, West Phaser.
- **N°26** Scandale dans la micro : tout est trop cher !
- **N°27** Guide complet des consoles et ordinateurs.
- **N°28** Piratage, la fête est finie !
- **N°30** Psygnosis - Electronic Arts - Shinobi.
- **N°31** Harricana - Banc d'essai Atari Stacy.
- **N°32** Les jeux vidéo sont-ils nocifs ? - CD- ROM - CDI.
- **N°33** Numéro scandaleux - 8 manettes Sega.
- **N°34** Consoles hi-tech - Amiga 3000.
- **N°35** Numéro zarbi - Reportages Microprose, Mirrorsoft.
- **N°36** Tops : Unreal, Nebulus 2, Space Manbow - Super Grafx.
- **N°37** Tout sur la NEO-GEO - CES de Chicago.
- **N°38** Spécial été - Nouveautés : Cryo, Sierra, Coktel, Loriciel.
- **N°39** Dossier Amstrad CPC+/GX4000.
- **N°40** La Nintendo Super Famicom - 1ers jeux GX4000.
- **N°41** Best of Nec - Rick Dangerous 2 - Panza Kick Boxing.
- **N°42** Spécial Noël : Dossier machines - Les portables Nec et Sega.
- **N°43** Les 100 Tops 1990 - Colorimage - Grand Prix 500 2.

PORT GRATUIT

☐ Je vous commande les numéros suivants :

.....X 20 francs (du numéro 6 au numéro 29) : ..... F

.....X15 francs (à partir du numéro 30) : ..... F

Pour l'étranger et les DOM/TOM rajouter 10 F par numéro (port inclus) ..... F

Total..:..... F

A retourner à **Micro News**, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom : ..... Prénom : .....

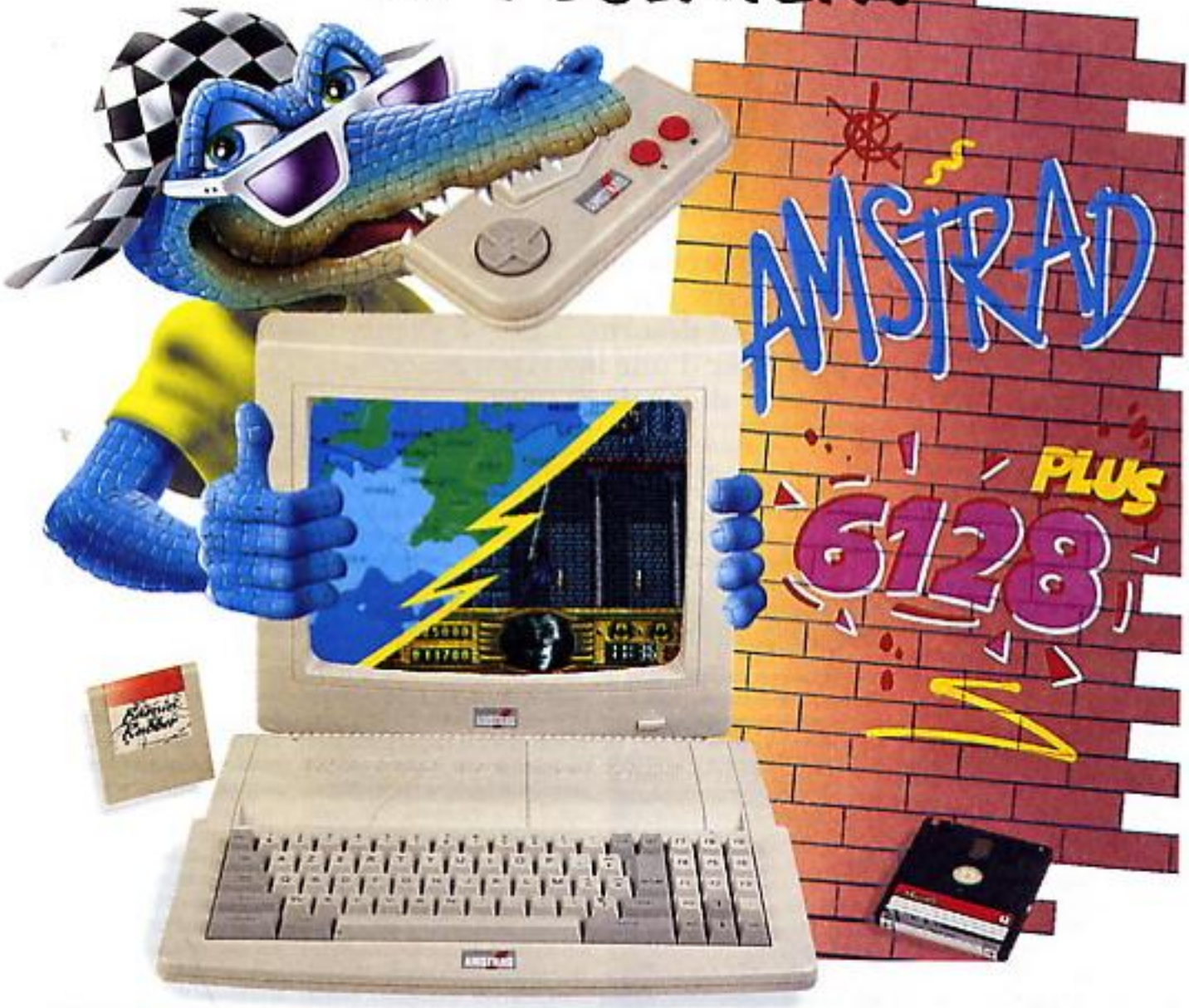
Adresse : .....

.....

Ville : ..... Code postal : .....

Mon ordinateur est un : ..... Age : .....

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !



Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin' Rubber - sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____ Tél : _____

Ville : _____ Code postal : _____

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

INTERFACEMENT VOTRE

Les heureux possesseurs de PC du haut de gamme ne seront désormais plus les seuls à bénéficier d'une interface graphique digne de ce nom...

L'année passée aura été marquée par la sortie de *Windows 3*, permettant enfin aux PCistes de bénéficier d'une surcouche graphique standard digne de ce nom. Mais quand je dis "aux possesseurs de PC", il ne s'agit en fait que de la minorité qui dispose au minimum d'un 386 SX. Faute de quoi, les possibilités les plus intéressantes de *Windows* comme le mode 386 protégé, restent inaccessibles ou se traînent lamentablement. Bref, les malheureux utilisateurs de 286 (ou pire) n'auraient-ils comme choix ultime que la contemplation flegmatique des lents progrès de leur dernière commande *Windows* - ou une retraite résignée vers le DOS, la souris basse ?

GEOWORKS ENSEMBLE

Eh bien non ! L'autre solution de l'alternative se nomme **GeoWorks Ensemble**, un ensemble donc de logiciels intégrés dans un environnement graphique - **GEOS** -, conçu par la société californienne Geoworks et qui sera présenté en version française au cours du PC Forum. Importation et traduction sont assurées par The Disk Company, qui compte également le commercialiser au prix de 1 500 F à partir du mois de mars (un prix inférieur à celui de *Windows*). Mais ce qui étonne, ce sont les caractéristiques minimum dont la machine a besoin pour son bon fonctionnement : il suffit d'un 8088 muni de 512 Ko de RAM avec un disque dur, écran CGA et une souris pour bénéficier d'un environnement graphique multitâches ! Une petite remarque en passant : comme nous n'avons pas eu de 8088 sous la disquette, *Ensemble* a été testé successivement avec un 386-25Mhz/8Mo/VGA et un portable 8086-8Mhz/640Ko/LCD-CGA...

L'installation se fait sans douleur et n'occupe que 3 Mo sur le disque, la seule modification subie a été celle du nombre de fichiers et de buffers de config.sys., faite automatiquement. *GEOS* s'est parfaitement accommodé des drivers installés comme *HIMEM*, *SMARTDRV*, *MOUSE* etc. Léger regret, la documentation se révèle très succincte sur le fonctionnement interne du logiciel.

Le choix et l'installation de la souris (incontournables) et de la carte graphique sont faciles. Notons qu'il y a environ 300 types d'imprimantes reconnus (pas d'imprimante couleur ou PostScript) et que les caractères, comme pour l'écran, se gèrent vectoriellement.

Le point primordial consiste en la rapidité surprenante - plusieurs fois celle de *Windows* -, surtout pour le 8086. L'explication du tout réside dans la programmation, faite en Assembleur et dans le souci de ne pas surcharger le produit d'une foultitude d'options qui ne font qu'en augmenter la pesanteur (suivez mon regard...). De ce côté-là, *Ensemble* demeure parfaitement utilisable sur un compatible bas de gamme. Malgré tout, un graphisme EGA - ou mieux encore VGA - sera tout de même nécessaire pour le rendu parfait de l'esthétique du produit.

Autre bon point, l'agréable présentation (MOTIF) et le côté "naturel" de son utilisation. Même un débutant sous ce genre d'interface ne devrait avoir besoin que de recours ponctuels à la doc. Pour ne citer que deux exemples, on peut sortir immédiatement d'une application sans avoir à tout sauvegarder ou refermer et le contexte est rétabli dès qu'on revient sous *GEOS*. Les menus déroulants peuvent être pris et punaisés sur l'écran comme une vulgaire fenêtre : bien pratique quand on doit renouveler plusieurs fois une opération similaire...

Ensemble ne se présente pas seulement comme une surcouche logicielle. Avec lui sont fournis les outils classiques : *GeoManager*, un gestionnaire de fichiers très bien pensé, *GeoWrite*, le traitement de texte qui permet d'apprécier la vitesse des fontes vectorielles, *GeoComm* qui fait le pendant à **Terminal**, de *Windows*. On trouve encore un programme de dessin, un gestionnaire d'emploi du temps etc. Une pensée émue pour l'inévitable solitaire ! Bref un *Ensemble* de base complet...

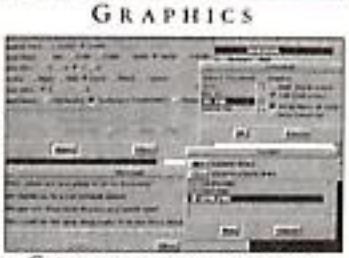
En résumé, cette interface n'est pas un sous-*Windows*, mais plutôt un *Windows* "dégraissé" ; s'il n'a pas tout à fait la même puissance (par exemple, on peut seulement lancer une tâche DOS mais non la faire tourner dans une fenêtre ni en lancer plusieurs), il compense ses lacunes par une grande ergonomie et - répétons-le - une vitesse impressionnante. On en demande rarement plus...

Malgré la réussite indéniable qu'elle constitue, on peut s'interroger sur son avenir face à la lourde machine de guerre *Microsoft Windows*. En effet, ce type de logiciel ne peut exister sans l'appui des sociétés de développement. A cet égard, *Ensemble* ne part pas désarmé grâce à sa vitesse sur les plus petits compatibles AT ou PC. Cela devrait motiver de gros éditeurs qui ne veulent pas se couper du grand public pour lequel l'op-

WORD PROCESSOR

GRAPHICS

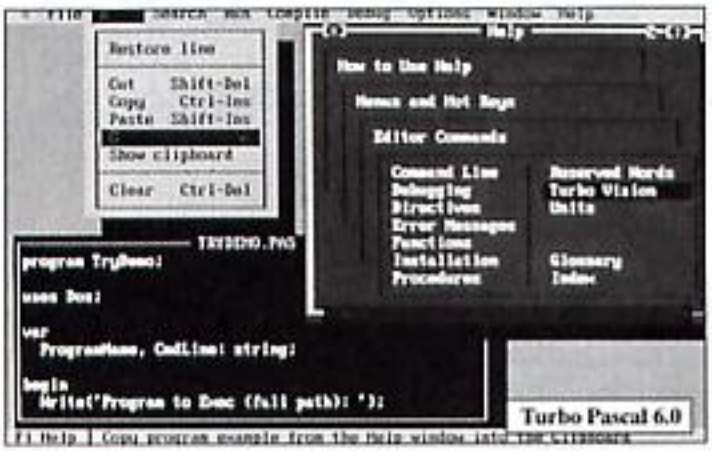
FILE MANAGER


COMMUNICATIONS

tion *Windows* ne se révèle pas réaliste. Des contacts officieux seraient d'ailleurs en cours... Bonne chance !

TURBO PASCAL 6.0

Restons dans les interfaces graphiques pour mentionner la sortie de **Turbo Pascal 6.0**, qui bénéficie désormais du même environnement que *Turbo C++*.



C'est-à-dire du multifenêtrage avec menus déroulants et boîtes de dialogue entièrement gérées par une souris compatible Microsoft. Rien de plus facile maintenant que de transférer des morceaux de sources d'une fenêtre à l'autre, via le presse-papier. Le développeur y trouvera une ergonomie sérieusement améliorée par rapport à la version 5.5, et le choix d'un environnement "graphique" en mode texte assure une très grande vitesse de réaction.

Bien que le compilateur n'ait pas subi de lifting similaire, il peut maintenant compiler en mode protégé pour les 286 et 386. Au niveau de la programmation, le modificateur d'accès "private" est accepté pour les méthodes d'un objet, renforçant ainsi la modularité. Autre ajout, le compilateur accepte l'Assembleur "inline", allégeant ainsi l'écriture des routines optimisées.

Une nouveauté : *Turbo Pascal* est distribué avec *Turbo Vision*, une bibliothèque orientée objets qui vous permettra de construire très facilement vos boîtes de dialogue et autres menus déroulants etc. Vous pourrez ainsi donner à vos réalisations la présentation qu'utilise Borland avec *Quattro Pro*, *Turbo C++* et maintenant *Turbo Pascal 6.0*.

Très bien intégrée dans cet environnement, la version professionnelle y ajoute **Turbo Debugger 2.0** (orienté objets), **Turbo Assembler 2.0** et **Turbo Profiler 1.0**. Ce dernier est destiné à effectuer des statistiques sur les temps d'exécution d'un programme, afin de repérer où se dissipe la puissance machine - charge au programmeur d'aller ensuite optimiser sa source ! Si la configuration minimale demandée se révèle être un PC/AT avec 512 Ko de RAM et un floppy de 720K, un disque dur avec 3.5 Mo de libre s'impose à tout prix ! (Prix de vente : 1 495 F ; version Pro 2 995 F. Mise à niveau : 695 F ; version pro 995 F)

APRES TURBO BASIC, POWER BASIC

AB Club a obtenu la distribution exclusive en France de la nouvelle **version 2.10 de Power Basic**, précédemment connu sous le nom de *Turbo Basic* et édité par Borland International. Cette version est pratiquement 100 % compatible avec du *GW Basic* ou *Basica* et accepte les applications précédemment écrites sous *Turbo Basic* (mise à jour possible). Au rang des nouveauté, les fonctions d'E/S ont été globalement améliorées. On trouve maintenant des fonctions qui permettent de contrôler les fichiers partagés en mode réseau local. *Power Basic* peut gérer les ports de COM1 à COM4 jusqu'à une vitesse de 115 000 bauds etc. Autres points revus, les opérations mathématiques offrent de nouveaux types de données avec des variables flottantes sur 80 bits, des entiers de 64 bits et la possibilité d'utiliser le mode **BCD** (Binaire Codé Décimal) en virgule fixe ou flottante - qui évite les erreurs d'arrondis dans les calculs financiers, par exemple. Amélioration également de l'interface utilisateur qui comporte maintenant des menus déroulants et une aide en ligne contextuelle. L'ensemble forme un environnement confortable et intégré avec éditeur, compilateur, débogueur et éditeur de liens. Prix : 1 280 F.

LE NOUVEAU MONITEUR TAXAN

Annoncé pour le mois de janvier, le dernier-né de la gamme Taxan, **Ultravision 1095**, s'annonce comme un moniteur couleur multifréquence de 20 pouces au pas de 0,31 mm, d'une résolution de 1 600 x 1 200 en mode non entrelacé. Il s'adapte automatiquement à des fréquences horizontales comprises entre 30 et 78 KHz et aux fréquences verticales entre 50 et 100 Hz. Préréglé sur 12 standards, il est possible d'en programmer 6 nouveaux sur lesquels il se synchronisera - s'il y a lieu. Les contrôles se présentent sur un panneau de contrôle LCD. Applications principales visées : CAO ou PAO. (Importé par Omnilogic, prix non communiqués.)

HORRIBLE BIDOUILLE !

Pour finir, un petit truc de dépannage bien horrible... Vous disposez peut-être d'un lecteur de disquettes 3 1/2 pouvant fonctionner avec des supports de 1,44 Mo. Mais voilà, ces derniers sont chers, très chers ou bien vous n'en avez pas sous la main... Pas de panique, vous avez sans doute remarqué que les disquettes 1,44 Mo comportent un second trou placé du côté opposé à la petite languette de protection. Cet emplacement laisse d'ailleurs apparaître une trace sur les 720 Ko... L'idée subtile consiste à percer un simple trou (mini-perceuse, fer à souder, Colt 45...) pour tranformer une disquette 720 Ko en disquette 1,44 Mo. Bon voilà, c'est fait, il ne reste plus qu'à formater. N'attendez pas trop tout de même de cette bidouille car elle ne fonctionne qu'avec des disquettes d'une certaine qualité. D'autre part, Abondos décline toute responsabilité en cas de perte de données. A bon entendeur, salut !

Abondos

LE MAJOR EXPLORATEUR

Si j'ai bonne mémoire, fouillez tout le secteur, les p'tits gars !...

Décidément, Fabrice Bellet nous gâte... D'une part une nouvelle fonction d'exploration de la mémoire, idéale pour les petits malins qui, entre autres, espèrent découvrir sans se fouler la solution des jeux d'aventure. D'autre part un éditeur de secteurs à l'intention des bidouilleurs de tout acabit. Tous cela sur TO8, TO9+. Whao, famous !

DUMPEUR

Après l'entrée d'une adresse d'implantation (exemple &H8000), le programme génère et sauve sur disquette la routine binaire DUMP.BIN. (virez pour cela le REM en ligne 1001). Après chargement de celle-ci par la formule consacrée - LOADM"DUMP.BIN",,R - on dispose d'une commande supplémentaire permettant le dump ASCII de la mémoire :

DUMP x TO y

"x" définit le début de la zone à explorer et "y" la fin. Ces deux paramètres inférieurs ou égaux à 65535 sont facultatifs. Quelques exemples d'utilisation :

DUMP &H8000 TO &H8FFF, DUMP TO &HDFFF, DUMP &H8500, DUMP, DUMP A TO B etc.

- Le défilement se réalise en mode page, donc plus rapidement.
- L'exploration des banques de mémoire RAM (A000 - DFFF) nécessite l'utilisation préalable de l'instruction BANK.
- Lors du défilement, STOP et CNT/C sont effectifs.
- Tout paramètre omis est remplacé par celui qui a été précédemment utilisé.

THE LISTING ONE

```
10 SCREEN4,6,6:CLS:PRINT"Fonction DUMP":PRINT"Copyright 1987 & 1990 by Fabrice":PRINT:COLOR,,1:PRINT"Adresse d'implantation :";:COLOR,,1:INPUT"&H",D$:D=VAL("&H"+D$):PRINT
1000 DD=1010:P=1:FORT=D TOD+&H18C STEP 13:C=0:READA$:FORU=0TOLEN(A$)/2-1:O=VAL("&H"+MID$(A$,U*2+1,2)):POKET+U,O:C=C+O:NEXT:READA$:IFC=VAL("&H"+A$)THENNEXTELSEPRINT"Erreur DATA Ligne"STR$((T-D)/13*P+DD):STOP
1001 'SAVEM"DUMP",D,D+&H18C,D
1002 EXECD:CLEAR,D-1
1003 END
1010 DATAB6001AC6FF8118270A5C811B27,47E
1011 DATA05816026435C58338C4131C83D,439
1012 DATA3440EEC586F95D2F0B86D67D60,676
1013 DATA80270486ED334AA7218601303A,454
1014 DATA363230A810AF3EEF2335403344,43B
1015 DATA5C5CAEC53346A6C0847FAFA66D,6CF
1016 DATA5F2AF66D4026EE396778677862,599
1017 DATA100900089507F388201D1FBA2B,379
1018 DATA388E1120109E0EF517A59DC69D,564
1019 DATAC69DB89C9DC09DC09DB2A211A2,815
1020 DATA112A053AAB119F1127053AB000,2FC
1021 DATA44554DD0000080F9B167732503,4E2
1022 DATA7E0900308CF17E201D271881BB,46A
1023 DATA270CBD1120AF8C169DC681BB26,537
1024 DATA089DC0BD1120AF8C0ABD11A28D,595
1025 DATA077E119F00003FFF34771A5033,3BB
1026 DATA8D007E8D56308CEF8D588D4F8D,5E7
1027 DATA548D4B10AE1CE6A4C47FC12024,5D8
1028 DATA02C62EBDE80310AC1E27253121,416
1029 DATABDE80924E7BDE806C1032717C1,627
1030 DATA0226DCBDE80925FBBDE80924FB,69F
1031 DATABDE806C103270220C9C618BDE8,604
1032 DATA03BDE80924FB8D0535F7BDE803,636
1033 DATAE6C0C10426F739E6808D02E680,71C
1034 DATA3404C4F0545454548D043504C4,4CA
1035 DATA0FC10A2502CB07CB307EE8031F,456
1036 DATA20201F12141B421B501B601B6B,24E
1037 DATA0C1B4E1B5C44554D5020415343,319
1038 DATA49493A201B4C2004203E3E2004,237
1039 DATA180D0A1F20211B5C041F20200C,175
1040 DATA04041F20200C04,077
```

EDITEUR

Idem ci-dessus. Après avoir spécifié l'adresse d'implantion (exemple, &HC000) le programme sauvegarde sur disque le fichier binaire EDITDSK.BIN, un éditeur de disquettes plutôt fameux.

- Au départ, un index clignote sur "Disk N° : <0>".
- Le curseur se déplace à l'aide des touches fléchées droite et gauche.
- ENTREE valide un choix et ESPACE fait passer au suivant.
- Un secteur se lit en pressant ENTREE lorsque le curseur et sur <Read>. Les codes dudit secteur s'affichent pour d'éventuelles modifications. Déplacement à l'aide des touches directionnelles (fléchées).
- EFF bascule dans la correspondance ASCII (elle aussi modifiable). Retour à l'hexa par INS.
- La touche "flèche retournée" donne accès au bandeau des commandes. Le curseur sur <Write> suivi d'une validation enregistre les modifs effectuées.
- CNT/C permet de sortir du programme.

THE LISTING TWO

```
10 SCREEN4,6,6:CLS:PRINT"Editeur de Disquettes"
:PRINT"Copyright 1988 by Fabrice":PRINT:COLOR,,
1:PRINT"Adresse d'implantation:";:COLOR,,1:INPUT"&H",DS
:D=VAL("&H"+D$):PRINT
1000 DD=1010:P=1:FORT=D TOD+&H58ASTEP13:C=0:REA
DA$:FORU=0TOLEN(A$)/2-1:O=VAL("&H"+MID$(A$,U*2+
1,2)):POKET+U,O:C=C+O:NEXT:READA$:IFC=
VAL("&H"+A$)THENNEXTELSEPRINT"Erreur DATA Ligne"
STR$((T-D)/13*P+DD):STOP

1001 "SAVEM"EDITDSK",D,D+&H58A,D
1002 SCREEN,,0:EXECD:CLEAR,D-1
1003 END
1010 DATA347F86601F8B17033731C8146F,410
1011 DATA2A6F256F2610EF221703AF1704,358
1012 DATA13C6141704538E15038603E624,394
1013 DATA170412BDE8092441170444C120,380
1014 DATA2742C10A26051701DE2031C109,370
1015 DATA26111704806F256F266C24A624,355
1016 DATA810423026F24C108261117046B,2C3
1017 DATA6F256F266A24A6242A048604A7,3E0
1018 DATA24C10D260317036C1703601704,236
1019 DATA4420A8AE258C000027A1170351,39E
1020 DATA8E1805E6278D358D4BE6272502,486
1021 DATA8D3CC14F10220400E727170380,3B7
1022 DATA8E1806E6288D1B8D31E6282502,455
1023 DATA8D225D102703E7C110102203E1,414
1024 DATAE72817036A1600823404545454,35F
1025 DATA54E7203504C40FE72139E62058,506
1026 DATA585858EA21394F34061F10AB60,40F
1027 DATA1703793506C61117038CBDE809,3F9
1028 DATA24FB170387C12026031A0139C1,3DF
1029 DATA0A260517011E20D7C1092704C1,318
1030 DATA0826044A4020CC8D0C25C8E7A6,4BB
1031 DATA4C810225C11CFE393406C14622,46B
1032 DATA1DC1302519C1392306C1412511,3A7
1033 DATAC007C0301CFE1F98E661170338,524
1034 DATAA76135861A013586C61417032E,3BB
1035 DATA8E35058607E6291702EDBDE809,518
1036 DATA242E17031FC1201027FEBBC10A,427
1037 DATA26051700B7201CC109260A6C29,2C4
1038 DATAA629810123026F29C10826066A,36D
1039 DATA292A026029C10D27081702A917,2B4
1040 DATA033220BB6D29260C6D2A102703,2A9
1041 DATA0386088D0C20A686028D066A2A,39F
1042 DATA8D24209C34069748A62497490F,43F
1043 DATA4AEC27DD4B302B9F4FBDE82A0D,5AA
1044 DATA4E102602D8C6071702AF358634,3E2
1045 DATA568607971B332B8E0000860597,3A3
1046 DATA200C1B1F101E891702811E8917,275
1047 DATA027CC62017028B1702884FE6C6,4A4
1048 DATA17026EC62017027D4C811025F1,3F6
1049 DATA170275E6C0C1802502C080C11F,5BC
1050 DATA2202C62E1702644A26EC308810,3B9
1051 DATAAC2525B835D63476C611170251,4A4
1052 DATA6D2A1027026FCE00001700E296,39C
1053 DATA204AD61B1F014F34061F10AB60,33E
1054 DATA17021A3506C61117022DBDE809,339
1055 DATA24FB170228C11E2607C6141702,35F
1056 DATA1C35F6C11D27427170087241234,396
1057 DATA061700A9327E8D70E6F11701EF,551
1058 DATA354020B717FEA225CDE7A64C81,64F
1059 DATA0225B6327E8D5717FE46E7F1C1,665
1060 DATA802502C080C1202402C62E1700,3F9
1061 DATA8E1701D8C60920BE170084C611,49D
1062 DATA1701CCBDE80924FB1701C7C11E,56F
1063 DATA279FC11C1027FF728D2C24041F,44B
1064 DATA0320DEC17F22DAC12025D6327E,5C9
1065 DATA8D0EE7F11701A18D3C170188C6,55B
1066 DATA0920DE3446332BEC6233CBEF66,580
1067 DATA35C63446A663C1082716C10927,475
1068 DATA14C10A270AC10B27041CFE200F,350
1069 DATA80208B1020034A4A4CA7616F60,415
1070 DATA1A0135C634468D1E34041F3086,348
1071 DATA033DCB0A1F98350417013535C6,34D
1072 DATA34468D0834041F30CB3B20EBC6,46D
1073 DATA0811830010250533505C20F539,303
1074 DATA34364F338D01908EFFFF108E00,534
1075 DATA00BDEC00AFC14C810123EF8EE0,667
1076 DATA001F124FBDEC008EF0F01F124C,514
1077 DATABDEC00170113ECC11083FEFE27,637
1078 DATA144D2A094F1700DD17010A20EC,305
1079 DATA1700D51700F920E40F418E0000,3DE
1080 DATA108E0003BDE80F108E003BBDE8,4D3
1081 DATA0C8E027FBDE80F108E0003BDE8,515
1082 DATA0C35B610EE22333A1700CD338D,428
1083 DATA01204FAEC11F12BDEC004C8102,488
1084 DATA25F4357F3934568D088D4F8D56,4E4
1085 DATA8D5D35D68E1503E62486032058,4A9
1086 DATAA624974986019748BDE82A1025,514
1087 DATA00ACCC35038D69964E33A8EC8E,5DF
1088 DATA008081442605334 78E0100AF25,34D
1089 DATA8D7B860297480F4ACC1402DD4B,4D2
1090 DATA302B9F4FBDE82A0D4E267C39CC,51A
1091 DATA18058D38E627203ACC18068D2F,3EF
1092 DATAE62820318E3505E62986072000,3E3
1093 DATACE3C3E2003CE202034023D3404,324
1094 DATA1F10ABE08D0F34035048D2335,3E8
1095 DATA04ABE04A9720201A4C9720D71B,4BF
1096 DATA393404545454548D043504C40F,35E
1097 DATAC10A2502CB07CB307EE803BDE8,5CD
1098 DATA06C1031027FF2C39E6C08DEFC1,648
1099 DATA0426F839C60D8DE6C66086508D,62A
1100 DATAE04A26FB39C60786608E000A8D,55C
1101 DATAD334024A26FD3502301F8C0000,388
1102 DATA22F06F256F268D1210EE2216FB,50B
1103 DATA5B3406CC011A83000126FB3586,3DC
1104 DATA3406CC35038D8CCC07208DA14A,4C2
1105 DATA26FB35860000000000141B5B1F20,2A5
1106 DATA201F12140C04FF00FF02FF04FF,477
1107 DATA071A011B4E44554D502D444953,2CE
1108 DATA5155455454452020201B4C2863,32A
1109 DATA2920313938382062792046 6162,347
1110 DATA72696365040B034469736B204E,3AE
1111 DATA6F203A2020302020312020322 0,23C
1112 DATA2033202034043C0344656E7369,2FD
1113 DATA7479040E05547261636B20203A,373
1114 DATA20243030040E06536563746F72,32C
1115 DATA203A2024303004360557726974,2E3
1116 DATA6520205265616404FEFE53696E,54B
1117 DATA676C6504446F75626C65041B5A,410
1118 DATA110C1104000000000000000001,033
1119 DATA0100,001
```

Major Thomson

NOUVEAU ! TELECHARGEZ SUR 3615 MICRONEWS !

Dès le **1er septembre, 3615 MICRONEWS** vous offre un nouveau service : le **téléchargement**.
Des centaines de logiciels du domaine public ou autres sur **Atari ST, Amiga, PC et compatibles** ; une logithèque à un **prix imbattable** accessible en un **temps record** grâce à un simple câble et au logiciel *Télénews* que vous pouvez vous procurer sur simple demande (voir bon de commande ci-joint).
Au fil des semaines, cette nouvelle rubrique évoluera et d'autres formats - comme **Thomson, MSX** et **CPC** viendront grossir les rangs du catalogue de softs.

I M P O R T A N T !

Vous êtes **programmeur amateur** et avez réalisé un nombre considérable de logiciels qui dorment dans un tiroir. N'hésitez pas à les faire sortir de l'ombre et à en faire profiter l'audience de **3615 MICRONEWS** ! Chaque logiciel accepté et mis au catalogue sera rémunéré. Pour tout envoi ou demande de renseignements, contacter *Dédale Télématique, 5, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes* - ou consulter le **3615 MICRONEWS**, rubrique Téléchargement.

BON DE COMMANDE

Nom : .....
Prénom : .....
Age : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....

Je commande :
❑ Le kit Télénews (câble + logiciel) : 149 F
❑ Le logiciel Télénews : 55 F
❑ Le câble seul : 110 F

Total : F (frais de port inclus)

Je possède un :
❑ Atari ST ❑ MSX
❑ Amiga 500 ou 2000
❑ PC 5"1/4
❑ PC 3"1/2

Veuillez adresser votre règlement par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de **Dédale Télématique** (5, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes).

MAUPITI ISLAND

Suite du journal de voyage
de Jerôme Lange

Mardi 2 février 1954 Océan Indien

Nous avons quitté l'île de Maupiti hier soir. Je reprends mon journal de voyage là où je l'ai laissé. Je vais essayer de rapporter le plus fidèlement possible les événements de ces deux derniers jours.

Les indices qui m'ont permis de résoudre le mystère de l'enlèvement de Marie étaient nombreux... Et c'est justement cette abondance d'indices qui a rendu cette enquête si difficile... Une des plus difficiles de ma carrière de détective privé... Je passerai beaucoup de détails sous silence pour ne me consacrer qu'à l'exposé des faits les plus marquants. La résolution de cette énigme demandait un grand sens de la déduction... Il ne suffisait pas de collecter les indices matériels et les réponses, il fallait aussi comprendre et analyser toutes ces informations.

Pour arriver à la solution de l'énigme, les chemins étaient multiples. Je tiens donc à préciser que ce récit n'est qu'un chemin parmi d'autres chemins possibles...

Revenons donc à dimanche matin, 10 heures. Je suis d'abord allé interroger Maguy dans sa chambre. Je voulais des informations complémentaires sur l'enlèvement. L'enlèvement de Marie, Maguy me raconta que ce matin-là, vers 7 heures, elle avait remarqué que la fenêtre de la chambre de Marie était cassée... Elle ne s'en était pas inquiétée jusqu'à ce que Bob vienne la voir avec une lettre anonyme : Marie avait été enlevée ! J'ai retrouvé cette lettre ainsi que deux autres lettres sur des étagères dans la cabine de Bob. Les deux premières lettres précédaient l'enlèvement de Marie. Une mystérieuse 'Dame en Noir' demandait à Bob de tenir le Brisban à sa disposition pour le transport et la livraison d'un 'chargement'. (Chargement dont la nature n'était pas précisée...) Dans la troisième lettre, après avoir enlevé Marie, 'La Dame en Noir' menaçait de tuer la jeune femme si Bob refusait d'effectuer la livraison. Je découvris au cours de l'enquête que Bob était très amoureux de Marie... Mais Bob n'a pas cédé. Au contraire ! Durant ces deux jours, il a mené son enquête... Gênant parfois mes propres investigations... A l'instar de Chris qui, lui aussi, était sur la piste de 'La Dame en Noir'...

La 3ème lettre de "La Dame en noir"

Maguy me signala également que la veille au soir, alors qu'elle préparait le thé de Marie à la cuisine comme chaque soir, elle avait dû s'absenter quelques instants. En revenant, il lui avait semblé que la tasse avait changé de place. J'appris plus tard de la bouche d'Anita que Marie fumait toujours une cigarette en buvant une tasse de thé avant de s'endormir. Donc, n'importe qui, connaissant les habitudes de Marie, aurait eu le loisir d'empoisonner la tasse de thé.

Maguy, la "présidente" de Maupiti.

La chambre de Marie

J'allai ensuite visiter la chambre de Marie. Rien n'avait été dérangé. La tasse de thé était toujours sur la table de nuit. Je sentis la tasse. Je perçus une légère odeur camphrée. On avait versé de l'eau ammoniacale camphrée (un puissant sédatif) dans la tasse de thé. Il y en avait un flacon dans un placard de la cuisine. L'absence de mégot dans le cendrier m'intrigua. Je constatai d'autre part que le lit n'était pas défait. Si Marie fumait toujours une cigarette au lit en buvant une tasse de thé avant de s'endormir, pourquoi ce soir-là avait-elle bu sa tasse de thé sans fumer de

La chambre de Marie et l'écrin ouvert.

cigarette et hors de son lit ? De plus, la présence de morceaux de verre dans l'aquarium et sous la commode me firent entrevoir la vérité : la fenêtre avait sûrement été brisée alors qu'elle était déjà ouverte. Tout ceci n'était qu'une maladroite mise en scène.

Dans une cache, derrière l'aquarium, je découvris une liste de 12 titres de morceaux de musique ainsi qu'un écrin que je ne réussis pas à ouvrir. Lorsque je montrais la liste à Maguy, elle me confirma qu'il s'agissait de l'écriture de Marie. Sur l'écrin, était gravée cette phrase qui sonnait comme une devise 'Jemelos y indivisibles'. Dans l'aquarium, je mis la main sur une pierre, 'rugueuse' au toucher, avec une tête de mort gravée. Je pris la liste, la pierre et l'écrin, puis j'allai visiter les chambres d'Anita et de Sue. Elles ne me fournirent aucun indice important. A part qu'Anita est une petite révolutionnaire de salon et qu'Anton a passé la nuit du 31 au 1er avec Sue...

Lucie

En revanche, la chambre de Maguy fut très instructive. En appuyant sur un tableau qui dissimulait une cachette, je trouvai une clef qui se révéla être la clef de la chambre de Lucie, 'une belle blonde bien roulée', comme dit Anton. Au cours de mes interrogatoires, j'appris que Lucie était différente des autres filles. Elle aurait quitté l'île en secret à bord du Bamboo. Roy aurait accepté de la cacher dans sa cabine parce qu'elle se sentait

Une photo de Lucie, l'arme au poing...

menacée. Du moins, c'est ce qu'il m'affirma. Elle aurait débarqué à l'île Maurice. Mais la découverte d'un cheveu brun sur le lit de sa chambre, inoccupée depuis son départ, ainsi qu'une perruque blonde repêchée par Juste à la plage Nord me laissa entrevoir le destin tragique de Lucie. D'autant plus qu'après sa découverte, Juste prit peur et essaya de brûler la perruque dans le poêle de sa cabane. C'est là que je l'ai retrouvée, à moitié consumée.

Lucie et Juste... On voit très bien le bracelet à son poignet...

La grotte des pirates

Toujours dans la chambre de Maguy, en tournant la lampe de chevet pour la dévisser, je dégotai une autre clef et, en soulevant la descente de lit, je découvris une trappe... La clef de la lampe servait à ouvrir la trappe. Je m'aventurai dans le passage... Ainsi, je descendis dans la grotte des frères Vargas. Les deux pirates étaient représentés sur une fresque murale, dos à dos, seulement séparés par une tête de mort. Sous le dessin des Vargas, j'essayai de déchiffrer des signes gravés dans la roche. Mais en vain. Ils étaient comme incomplets... Comme s'il en manquait des morceaux... Je les relevai sur un carnet puis j'examinai d'autres signes inscrits de chaque côté des pirates. Ceux-là étaient différents. Il y avait 6 signes de chaque côté. Leur position sur le mur semblait importante. Ce qui me frappa surtout, c'est la symétrie de l'ensemble de la fresque. Ainsi, la disposition des symboles de la partie gauche correspondait à la disposition de ceux de la partie droite... Ou plutôt, ils en étaient le reflet exact, 'comme dans un miroir'... Les Vargas eux-mêmes n'étaient-ils pas montrés semblables et dos à dos? L'artiste avait conçu ici la représentation symbolique de la gémellité des frères Vargas. La symétrie et l'inversion signifiaient qu'ils étaient identiques et différents à la fois. La phrase espagnole : 'Jumeaux et indivisibles' était écrite au-dessus de l'ensemble de la fresque... En la lisant, je compris que chacun des 6 symboles dessinés de chaque côté étaient symétriques et inversés, 'comme dans un miroir'. Ainsi, en coupant chaque signe par le milieu, j'obtins des chiffres... Je relevai ces chiffres sur mon carnet en les disposant de la même manière que sur le mur. Ce qui donnait à peu près ceci :

La première partie du cryptogramme relevée dans la grotte.

2 2
5 5
1 1
3 3
7 7
4 4

Puis, je sortis de la grotte en me demandant quel était le rapport entre Marie et les pirates ? En effet, pourquoi la devise des frères Vargas était-elle inscrite sur l'écrin trouvé chez Marie ?

La grotte des pirates... La fresque représente les frères Vargas...

Oualassou

En quittant la chambre de Maguy, je décidai d'aller à la découverte de Maupiti. Mes pas me conduisirent à un bassin, au cœur même de l'île. Il était presque 3 heures 30 de l'après-midi. Au milieu de ce bassin, la statue d'un grand singe, à moitié immergée, trônait, souveraine et menaçante... (Anita et Maguy m'apprirent qu'il s'agissait d'une divinité de Maupiti appelée Oualassou. Ce qui signifie le Roi de la Source en créole.) J'observais le singe lorsque je remarquai que le niveau de l'eau baissait... Comme si le bassin était soumis à la marée... A 16 heures, le bassin était complètement vide. Maintenant, je pouvais voir le

socle de la statue. Sur ce socle, je distinguai de vagues inscriptions. Mais j'étais trop éloigné... J'essayai de m'approcher. Hélas, le fond du bassin était recouvert de sables mouvants. Je courus à l'embarcadère. Par chance, je n'eus pas à chercher longtemps. Je trouvai une paire de jumelles dans la cabine de Bruce. Je retournai au bassin et, grâce aux jumelles, je pus lire les inscriptions. Quelle ne fut pas ma stupeur de constater qu'elles ressemblaient à celles que j'avais relevées dans la grotte des pirates ! En superposant les deux séries d'inscriptions, j'obtins un texte espagnol que je dus lire en transparence... J'en donne ici la traduction : '3 morts pèsent 2 morts et 5 morts 2 morts. Le premier est le second et le second le premier. Le fer tourne sous le signe des pirates.' J'avais vraiment l'impression que je m'éloignais de plus en plus de mon but... Je

La deuxième partie du cryptogramme...

Ouakaou, le roi de la sauce en créole.

cherchais Marie et je rencontrais des pirates... Je m'égarais à jouer les chasseurs de trésor alors que j'aurais dû suivre la piste de 'La Dame en Noir'... Je n'avais presque rien. Pourtant si l'on sait lire entre les lignes, les lettres de la 'La Dame en Noir' étaient parfaitement claires...

Le Bamboo

Dans ses lettres adressées à Bob, 'La Dame en Noir' disait qu'un ami devait faire un transport urgent pour elle, mais que le cyclone était venu perturber ses projets. Si l'on tient compte du fait que le Bamboo était immobilisé pour cause d'avarie, ce bateau était sûrement celui qui devait faire le transport. En fouillant la cabine de Bruce, je pus lire le livre de bord. Les informations que j'y trouvai me furent particulièrement précieuses. Elles me donnèrent des indications précises sur le rôle joué par chacun des

Bruce m'a dit qu'il s'agissait d'une balle de pistolet-mitrailleur.

trois occupants du bateau. Il ressortait avant toute chose que Roy, le second, était le véritable maître à bord. Chris m'a confirmé que Bruce restait enfermé des journées entières dans sa cabine quand le bateau était en mer. En fait, Bruce était un fumeur d'opium... Pendant qu'il s'adonnait à son vice, Roy disposait du Bamboo pour effectuer des 'chargements' à son insu... 'La Dame en Noir' fournissait Bruce en drogue. Bruce ignorait l'identité de son fournisseur... Il déposait seulement l'argent dans l'arbre creux de la plage Sud. Mais il semble que cette fois 'La Dame en Noir' ait négligé de faire l'échange. Sans doute parce que le Bamboo lui était inutile. Cette négligence a rendu Bruce très nerveux durant ces deux jours...

De même que l'engagement de Chris sur le Bamboo a pu inquiéter Roy. Dans la cabine de Chris, j'ai mis la main sur un dossier qui, lui aussi me donna des renseignements clairs et précis. Chris était un agent des services secrets britanniques chargé de retrouver l'agent N° 12, disparu en mission dans l'Océan ..dien. Dans ce dossier, il y avait une photo d'un policier en position de tir. En fouillant la maison de Juste, j'ai découvert sous le placard une photo du 'dernier des Maupitis' avec une femme blonde. En montrant la photo, j'appris qu'il s'agissait de Lucie. J'ai comparé la photo du 'policier' avec celle de Lucie... Ils portaient tous les deux le même bracelet. Bracelet que j'ai retrouvé dans la cabine de Roy à côté du blaireau... Lucie portait une perruque blonde. Elle était brune... Lucie était l'agent N° 12...

Dans la cale du Bamboo, j'ai également trouvé une balle à côté du filet de pêche. J'ai montré la balle à Bruce. Il m'a affirmé sans hésiter que c'était une balle de pistolet-mitrailleur. D'autre part, sur les casiers à poissons, il y avait la mention : 'EXPLOSIVES'... Curieux, non ?

La mort de Juste

J'ai définitivement été convaincu de la culpabilité de Roy après la mort de Juste. Juste a été assassiné parce qu'il était dangereux, parce qu'il avait sans doute été le témoin de choses qu'il aurait dû ignorer... Il aurait sûrement fini par raconter ce qu'il savait... Tous les témoignages concordent : Juste avait peur. Sue et Roy ont vu Juste pêcher une perruque

L'assassin de Juste a laissé un indice : un diamant...

blonde à la plage Nord. Roy a commencé par nier. Mais les déclarations de Sue l'ont obligé à l'admettre. Il ne fait aucun doute que Juste avait reconnu la perruque de Lucie.

Voici les circonstances de la mort de Juste telles que j'ai pu les reconstituer. Ce soir-là, Juste s'enferma chez lui. Il s'y croyait sans doute en sécurité. Entre 1 heure et 1 heure 30 du matin, Anita l'a croisé derrière sa maison. Quand il a vu la jeune femme, il s'est sauvé... La demi-heure d'après, il était assassiné chez lui. L'assassin est passé par la fenêtre. Le corps a été jeté à la mer à la plage Nord entre 2 heures et 2 heures 30 du matin. Le courant a fait dériver le cadavre jusqu'à l'embarcadère où il a été repêché. Là, j'ai pu constater que Juste était mort, égorgé. L'arme n'a pas été retrouvée. L'assassin avait pris soin de refermer la porte de la maison de Juste. Sans doute pour retarder la découverte du meurtre. Mais le criminel a perdu la clef sur l'embarcadère et le corps est venu s'échouer sous la jetée... A ce moment-là, je savais déjà que le meurtrier était un marin... Quand j'ai ramassé le diamant de Roy chez Juste, je suis allé vérifier si l'autre diamant était toujours dans sa cabine. Bien sûr, il n'y était plus... Roy l'avait à l'oreille. S'il n'avait pas laissé tomber la clef à l'embarcadère, il aurait récupéré le diamant chez Juste et alors, je n'aurais pas eu de preuves, seulement des présomptions...

Le piano

Dès que j'eus découvert la liste des morceaux de musique chez Marie, je me suis intéressé au piano mécanique. Pourquoi Marie avait-elle caché cette liste anodine derrière son aquarium ?

Je me rendis au salon afin d'examiner le piano mécanique. Au premier abord, l'instrument ne présentait aucune particularité. Il fonctionnait avec des cents qu'on pouvait trouver un peu partout dans l'île. L'utilisateur

Le piano mécanique était un récepteur de messages codés...

avait le choix entre 15 airs, dont les 12 morceaux de la liste de Marie. Lors de mes conversations, j'appris que le piano appartenait à Marie. Elle n'aimait pas qu'on touche à son piano. De plus le pied droit du piano tournait, faisant entendre un claquement à l'intérieur de l'instrument. Ce fut suffisant pour me convaincre qu'il y avait là un mystère à élucider. Si le hasard n'avait pas bien fait les choses, je n'aurais sans doute jamais compris le mécanisme secret du piano. Pourquoi ai-je montré le cendrier du bar-cuisine à Maguy ? Je l'ignore. Mais quand elle me répondit que c'était Marie qui l'avait posé là, je fis le seul rapprochement possible : le piano et le cendrier appartenaient tous deux à Marie. Je pris le cendrier et je ne fus pas long à l'emboîter en haut et à gauche du piano : le cendrier était une pièce décorative de l'instrument... Ensuite, après divers tâtonnements, je compris que le faux cendrier était, en quelque sorte, la clef d'un compartiment secret qui se situait en bas à droite à l'intérieur du piano... Dans ce compartiment, je découvris des feuilles blanches et une feuille imprimée d'une suite de caractères. L'évidence me sauta aux yeux : le piano imprimait des messages codés. Mais je jugeai plus prudent de laisser la feuille là où je l'avais trouvée. Non sans l'avoir recopiée sur mon carnet.

Le lendemain matin, en fouillant la cabine de Roy, je découvris la même feuille cachée dans son poste de T.S.F. Je la comparai avec celle que j'avais recopiée. La suite de caractères était identique. Sauf qu'il avait ajouté cette phrase : 'We wait the boat.' J'en conclus que Roy avait décodé le message. La veille, la bibliothèque de Marie avait été fracturée. Un livre avait disparu. Ce livre était là, dans la cabine de Roy, glissé entre d'autres livres. Il s'agissait d'un ouvrage d'initiation aux échecs intitulé 'Les échecs en 52 parties'. Je comptai les caractères imprimés en gras. Il y en avait 64 comme les 64 cases d'un échiquier. Je traçai un échiquier sur une feuille, puis je disposai les caractères gras sur ces cases. Ensuite, je pris une partie d'échecs et chaque fois qu'il y avait déplacement d'une pièce, je notai la lettre qui était inscrite sur la case où la pièce était déplacée. C'est ainsi que je découvris que Roy avait utilisé la 4ème partie du livre pour décoder le message. Mais pourquoi

Le message codé par Roy dans la radio de sa cabine.

Dans la bibliothèque fracturée, un livre avait disparu...

Cette partie d'échecs m'a permis de décoder le message reçu par le piano.

la quatrième ? Sur le calendrier de la cuisine, les numéros de semaine avaient été notés à la main. Le livre d'échecs était composé de 52 parties comme les 52 semaines de l'année. Mais alors, les 12 morceaux de musique de la liste de Marie devaient correspondre aux 12 mois de l'année ! Je me rendis au salon, le cœur battant. La pédale du milieu du piano était baissée. Je ne me rappelais pas l'avoir vue dans cette position. Je mis une pièce dans le piano, puis je choisis 'Ham and eggs', qui était le deuxième morceau de la liste de Marie puisque nous étions le 1er février (2ème mois de l'année). Mais quand je fouillai le compartiment secret, je ne découvris aucune feuille imprimée. C'est alors que je pensai au pied du piano. Je le fis tourner, un claquement se fit entendre, je remis une pièce et je choisis à nouveau 'Ham and eggs'. Cette fois la feuille imprimée était bien là. Je disposai les caractères gras sur les 64 cases d'un échiquier. Puis, en prenant les déplacement des pièces de la 5ème partie d'échecs (nous étions la 5ème semaine de l'année 1954), j'obtins ce message : 'Tribes need Guns. The Lion !' En recoupant ce message avec l'article sur la révolution en Ethiopie dans le journal d'Anita et les renseignements donnés par le dossier trouvé dans la cabine de Chris, je compris que le 'chargement' que devait faire Bob était une livraison d'armes à destination d'Asmera où étaient cantonnés les rebelles de Ménélik, dit : 'Le Lion'.

Les coups de feu

A la lueur des déductions relatées ci-dessus, j'en conclus que Roy a attiré Chris sur la plage Sud où, embusquée derrière les palmiers, 'La Dame en Noir' devait l'éliminer... Mais le coup a échoué...

La mort de Lucie

Le corps de la plage Sud était, bien évidemment, celui de Lucie. Mais tout pouvait laisser supposer aux habitants de l'île qu'il s'agissait du corps de Marie. Pourtant cette identification ne résistait pas à un examen approfondi. En effet, au point où j'en étais de mon enquête, je savais que Roy m'avait menti : Lucie n'avait pas quitté l'île. J'avais même la certitude, à cause de la perruque, qu'elle avait été assassinée et que son cadavre avait été jeté à la mer à la plage Nord. Son corps, comme celui de Juste avait dérivé... Jusqu'à ce qu'il s'échoue sur la plage Sud... Roy avait tué Juste pour rien... Lucie avait tout de même refait surface...

Le corps de Lucie rejeté par la mer.

La perruque de Lucie.

A la recherche de Marie

Après la mort de Juste, j'ai retrouvé un médaillon lui appartenant dans une de ses nasses à la plage Nord. La nasse était dans l'eau, accrochée à un rocher. En montrant ce médaillon à Sue, j'appris que Marie en possédait un aussi. Le médaillon était triangulaire. Au centre, une tête de mort y avait été gravée. Tout autour, il était incrusté de pierres. Au sommet du triangle, on pouvait lire la lettre V, l'initiale des Vargas. Après le vol du livre d'échecs, dans la bibliothèque de Marie, je mis la main sur un livre au titre prometteur : 'Les Forbans'. Dans ce livre, je tombai sur un cryptogramme dont voici le texte: 'Du septentrion au méridien, par le mouillage, le singe et les frères de la côte, sur la tête de mort... Ne va jamais à reculons... Après, tu suivras le sens du Zodiaque ainsi qu'il est écrit.'

Le singe et les frères de la côte, n'évoquaient-ils pas Oualassou et les frères Vargas ? Ce texte devait se rapporter à Maupiti. Le septentrion et le méridien étaient des données géographiques. Le premier correspondait à la plage Nord et le second à la plage Sud. Donc, le mouillage faisait allusion à l'embarcadère. Le singe se rapportait évidemment au bassin et les frères de la côte à la grotte des pirates. Pour la tête de mort, j'eus plus de difficulté à en deviner l'emplacement. Le symbole des pirates, en effet, marquait plusieurs lieux de l'île. Mais il ne s'agissait que des représentations de têtes de mort. Il n'y avait de vraie tête de mort que dans un seul endroit : au fond du puits. La tête de mort du cryptogramme indiquait donc le puits. J'avais donc un chemin à suivre qui partait de la plage Nord pour arriver à la plage Sud... Je repensai alors aux chiffres que j'avais relevés dans la grotte des pirates... La position de ces chiffres pouvait former un ensemble de lieux géographiques ! C'était ça ! Le Nord était au Sud et le Sud au Nord. Il fallait tourner la feuille. La place des chiffres correspondait aux emplace-

Le médaillon de Jade était une clef.

ments évoqués dans le cryptogramme. Ce qui donnait ceci :

4 la plage Nord
7 le puits
3 le bassin
1 l'embarcadère
5 la maison
2 la plage Sud

En suivant donc le chemin indiqué par le cryptogramme, j'obtins les chiffres suivants : 4 1 3 5 7 2. Après bien des manipulations inutiles, je découvris que cette combinaison servait à ouvrir l'écrin. Il fallait appuyer sur les pierres sans aller " à reculons ". Donc il suffisait d'appuyer sur la 4ème pierre, puis ne pas revenir à la première mais appuyer sur la 5ème (4 + 1 = 5) et ainsi de suite... Il fallait faire une boucle de la dernière à la première pierre en continuant à compter, en ajoutant les chiffres les uns aux autres jusqu'à ce que l'écrin s'ouvre enfin. A l'intérieur de l'écrin, il y avait les emplacements des deux médaillons. Sur le couvercle, des signes du Zodiaque étaient dessinés. 'Tu suivras le sens du Zodiaque ainsi qu'il est écrit.' J'appuyai donc sur les pierres du médaillon correspondant au numéro de place de chaque signe dans le Zodiaque. Sans oublier que le Zodiaque tourne dans le sens contraire des aiguilles d'une montre... Le code d'ouverture du médaillon était : 5 4 2 3 6. Une tige sortit du médaillon.

La pierre que j'avais trouvée dans l'aquarium entrait dans un orifice à l'extérieur du puits. (Si cette pierre n'était pas placée, on ne pouvait pas ouvrir la grille au fond du puits). Je cherchai donc une corde pour descendre dans le puits. Celle-ci était accrochée sous mes yeux à gauche du filet dans le salon. Après avoir attaché la corde à un arbre, je descendis dans le puits. Non sans avoir attendu la marée basse de 16 heures ou celle de 4 heures du matin. En bas, je me heurtai à une grille fermée. J'appuyai sur la paroi du puits à l'endroit où était dessinée une petite tête de mort. La grille s'ouvrit. J'entrai dans le passage. J'arrivai dans une grotte où se dressait une fontaine. De chaque côté de la fontaine, il y avait un plateau. Celui de gauche portait le chiffre 1 en chiffres romains (I) et celui de droite le chiffre 2 (II). Des bénitiers jonchaient le sol. Sur trois de ces bénitiers, étaient gravées des têtes de mort. Décidément, cette enquête était placé sous le signe des pirates! Le premier bénitier avait 3 têtes de mort, le second 5 et le troisième 8. Le message espagnol disait : "3 morts pèsent 2 morts et 5 morts 2 morts." Donc les têtes de mort étaient des mesures. En utilisant le troisième bénitier, je mis 2 mesures d'eau dans les 2 premiers, puis, je posais le bénitier à 3 têtes de mort sur le plateau N°2 et celui de 5 têtes de mort sur le plateau N°1. Ensuite, je mis le médaillon dans l'anneau et je tournai l'anneau... Le fer tourna 'sous le signe des pirates'...

La fontaine bascula ouvrant un passage sur une deuxième grotte...

La grotte de la Fontaine, après le puits...

Marie s'était envolée... Elle me laissait un message qui confirma mes soupçons : Marie était 'La Dame en Noir'. Elle avait monté un faux enlèvement... Elle pensait ainsi obliger Bob à mettre le Brisban à sa disposition pour livrer les armes à Ménélik...

La deuxième partie du cryptogramme...

L'enquête était terminée. Je pouvais reprendre mon voyage. Nous avons quitté l'île il y a 24 heures. Tandis que je mets un point final à ce récit, je revois encore le visage bouleversé de Maguy, debout sur l'embarcadère, tandis que notre bateau prenait le large... Un profond sentiment de malaise m'envahit... Après mon passage, la vie à Maupiti ne sera plus jamais comme avant... Le voyage n'est pas terminé... Dans quelque temps, Maupiti sera loin. Je serai alors au Daibutsuji en train de boire le thé avec Max dans le Soukiya...

Jérôme Lange

TOPS SOFTS

OBI

Ô facéties d

Enseigner l'histoire à des ados inattentifs uniquement préoccupés de fringues et de rap n'est vraiment pas une sinécure... Mais Wil Wason demeure malgré tout un prof heureux.
Une prédilection marquée pour le Moyen Age a fait de lui un médiéviste inconditionnel bien dans sa peau. Perdu dans ses pensées - une journée de plus à professer dans le vide ! - et nullement inquiet de l'orage violent qui sévit ce soir-là, il engage sa Volvo dans le petit chemin de Middlemere, raccourci connu de lui seul. Si quiconque sent déjà l'atmosphère propice à quelque fait surnaturel dont les scénaristes ont le secret... gagné ! La bagnole s'embourbe et cale sous une pluie battante. Affrontant le déluge afin de chercher assistance (bonjour le coin paumé), Wil décide de s'abriter un peu dans la tour en ruine entr'aperçue. Bien las, il s'y endort... et se réveille au 12ème siècle, vêtu comme un manant ! Franchement, il ne pouvait tomber mieux.

La situation "présente" - on ne peut que la qualifier ainsi - se révèle fort préoccupante. Quatre frangins, maîtres absolus dans leurs provinces respectives et

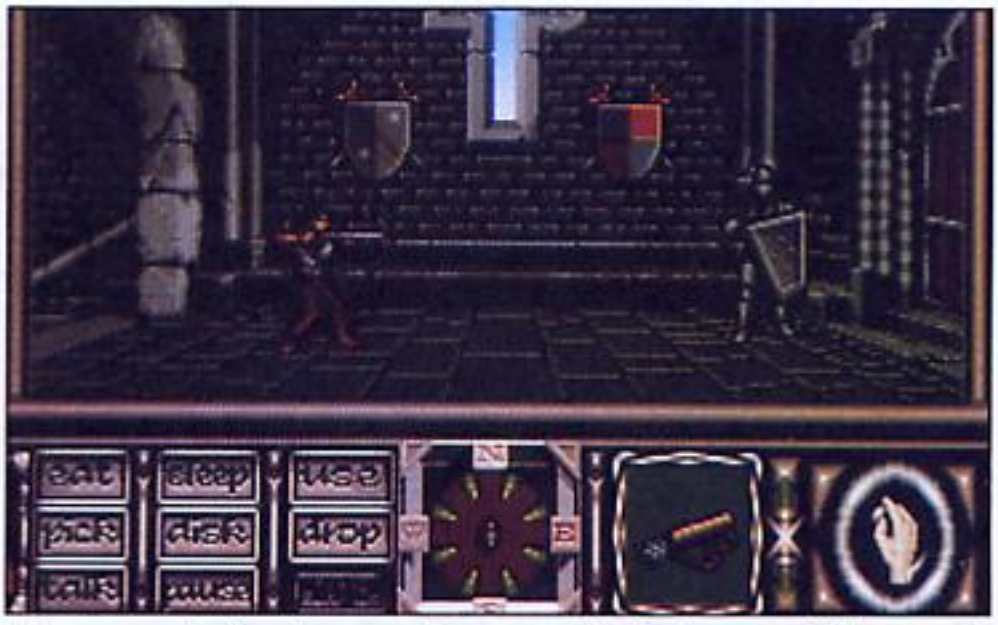
nourris de velléités hégémoniques sous l'influence du machiavélisme d'un sorcier félon, se sont chacun approprié une partie du véhicule, persuadés d'asseoir ainsi leur suprématie. A mon avis, le prof allumé - l'est pas prêt de rentrer au foyer...

Une clé bien en évidence sur le sol incite à quitter les lieux pour s'enfoncer dans la forêt. L'exploration de Falcon Wood - facilitée par le plan qu'octroie

NEWS

TUS

l'espace-temps...



généreusement la notice - permet d'acquérir les premiers objets de rigueur (armes, nourritures, fioles, écus etc.) et de se familiariser avec les commandes. La boussole, particulièrement bien pensée, indique les directions empruntées en relation avec les quatre points cardinaux, les carrefours et autres virages, et autorise les rotations d'un huitième de tour du personnage. Et le décor suit en douceur d'une manière tout à fait crédible. De même, avancer ou reculer procure une impression de profondeur saisissante de réalisme (plus vite, je sens que ça vient !). L'épisode dit "de labyrinthe" qui nous occupe - inutile de préciser qu'il y en a plusieurs dans *Obitus* - en appelle, lui, à sept ordres essentiels : manger, prendre, parler, dormir, utiliser, poser et s'informer sur les objets ou personnages rencontrés (un huitième concerne les nécessaires sauvegardes).

Le "slide" qui affiche tour à tour les objets possédés autorise leur emploi - exemple : afficher le carquois, cliquer sur "Use", puis sur le personnage -

permet de décocher quelques flèches au premier crétin venu qui vous bouche le passage. Le cas échéant, ne pas oublier de détrousser son cadavre à l'aide de "Pick". L'accès au grand jour fait délaisser la souris au profit du joystick pour affronter l'accueil chaleureux de paysages bucoliques ô combien somptueux (parallaxe à cinq niveaux). Pour couronner le tout, la visite d'intérieurs cossus se trouve gratifiée d'affrontements généreux. A ce jour le mystère reste entier - à vous de jouer !...

Trois disquettes Psygnosis pour Amiga. Également disponible sur Atari ST.

J.C.P.

ELITE GOLD

En 1984, *Elite* se présentait comme le simulateur spatial le meilleur. Mais six ans, dans l'univers de la micro, c'est aussi long que la barbe de Mathusalem : ce jeu avait pris un coup de vieux...

Nostalgie ou envie de lui redonner du service ? Rainbird (auteur des fameux *Starglider*) sort une nouvelle version, plus rapide et relookée pour faire bonne figure sur les PC du haut de gamme. Car c'est sur un AT doté d'un écran VGA 256 couleurs et avec une carte sonore *Roland qu'Elite Gold* en jette un max.

Le cargo retapé, avec un design revu et corrigé, trimballe une drôle de cargaison : de la nourriture, des esclaves, de l'alcool, de la drogue, des ordinateurs, des armes, des fourrures de pauvres bêtes, de l'or et des minéraux etc... Tout ce capharnaüm fait l'objet d'un commerce peu ou prou licite. Et l'espace est balayé de pirates qui en veulent à vos biens mal acquis. Leur échapper ou en venir à bout ne se révélera pas facile car votre vaisseau exige une main délicate pour son contrôle. Il plonge ou roule sur le côté à la moindre sollicitation ; des repères (en bas à droite de l'écran) permettent de retrouver une assiette stable et d'échapper au mal de l'espace. Sous l'immense fenêtre se trouve un radar qui montre les alentours du vaisseau ainsi que votre large champ de vision. Enfin, de petites croches montrent où sont les planètes et les autres engins, ainsi que leur position par rapport au plan de votre appareil. Une rangée d'icônes active vision latérale et armes de forte puissance, cartes et inventaire. Ce lifting s'imposait-il néanmoins ? Face à la concurrence et malgré ses qualités, le vieil appareil aura du mal à redécoller...

Disquette Rainbird pour PC et compatibles. Prochainement sur Amiga et Atari ST. **B.J.**

HARDNOVA

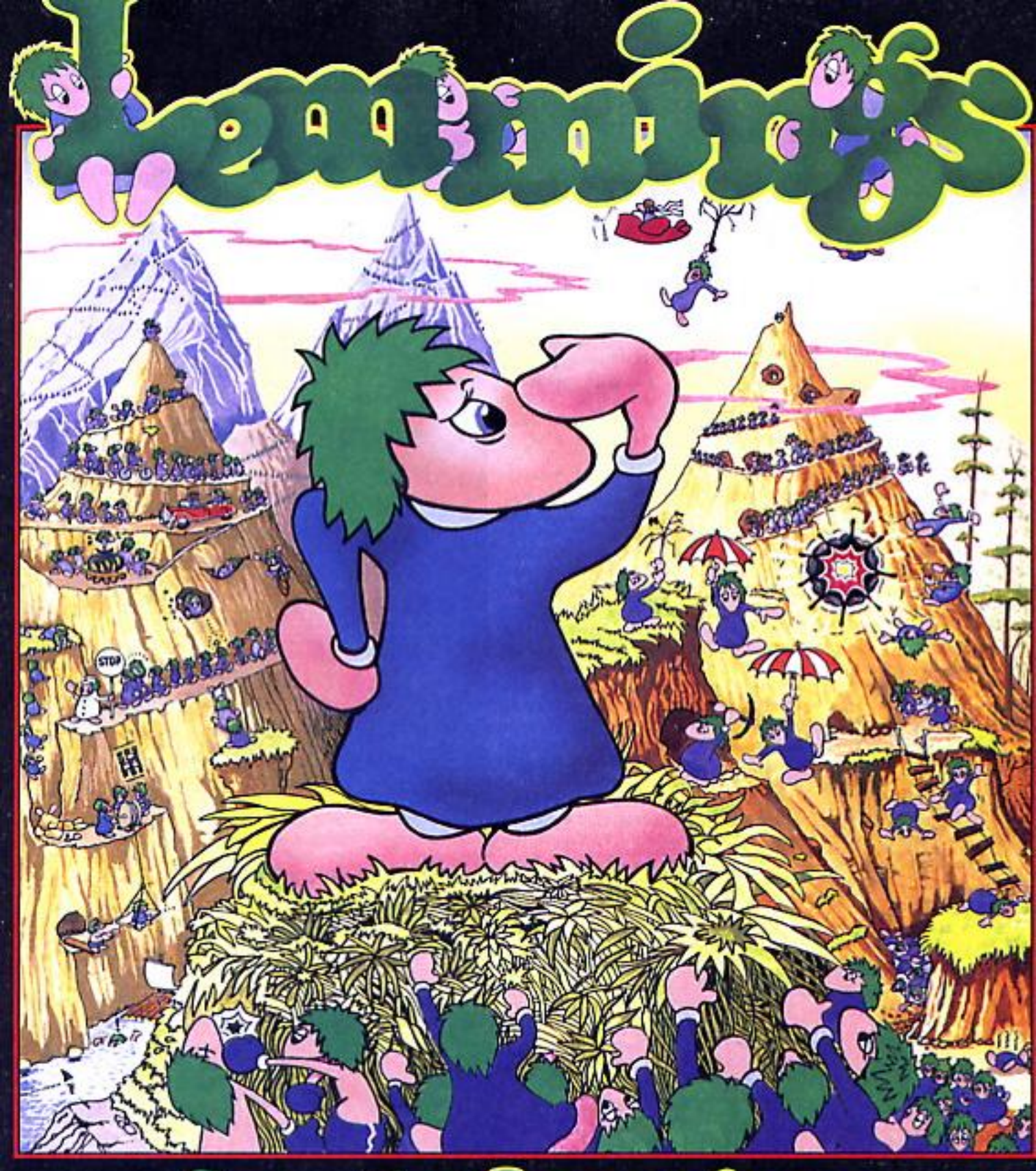
Que voilà encore un soft où l'on vit une fois de plus la rude existence de l'écumeur des étoiles, pirate à ses heures et marchand d'amis à l'occasion ! Charmante mais redoutable Nova ou mâle Starck, vous explorez les Quatre Systèmes peuplés de Sensibles, ainsi appelés car ils sont causants et savent picoler cul sec - bref bénéficient de toutes les faiblesses humaines. Les autres créatures appartiennent à la catégorie des brutes épaisses et ne méritent aucun égard !

Le tableau de bord du vaisseau spatial en déconcertera plus d'un, au début du moins... La vision de l'extérieur se trouve en effet réduite à une minuscule fenêtre, la plus grande étant occupée par une carte en relief qui fait tellement vrai qu'on la confond aisément avec la réalité. D'autres vignettes montrent le contenu de la soute ou l'agrandissement d'une minuscule portion de carte. Le vaisseau spatial se présente sous les espèces d'une petite mouche qui se déplace sur les cartes dans huit directions seulement (une limitation gênante lors des phases de combat qui, comparées à un shoot'em up pur et dur ou à un simulateur de vol, font piètre figure).

C'est que l'intérêt du jeu réside ailleurs, notamment dans les relations avec les nombreux extraterrestres, le savoir-faire des six membres d'équipage et l'armement, évolutif comme il se doit. Les tripots des Quatre Systèmes sont équipés de roulettes Zéro-G sphériques étonnantes - quasiment un soft dans le soft !

Cela dit, *Hardnova* doit avant tout être considéré comme un jeu de rôle fort bien fait, très riche en péripéties. A noter un msnuel en français d'une clarté exemplaire et truffé de bons conseils, alors que le jeu lui-même déroule en anglais facile avec des questionnaires à choix multiples. A condition de n'être pas un agité de la souris, on passera des heures ô combien dépaysantes à commercer du côté des novae dures.

Disquette Electronic Arts pour PC et compatibles. Prochainement disponible sur Amiga. **B.J.**



Save the Lemmings-and

"Un enjeu écologique international, le LEMMINGS est en voie de disparition ! sauvez ce petit rongeur d'origine scandinave !

Un jeu d'envergure mondiale qui déchaine d'ores et déja des mouvements de passion."

PSYGNOSIS - SFMI

06560 Valbonne
tél : (1) 43-35-06-75

COMMODORE AMIGA, COMMODORE CDTV, ATARI ST AND PC COMPATIBLES

TOP MICRO NEWS

WING COMMANDER

A côté de vous, Perry Rhodan aura l'air d'un caboteur lunaire !

Sale temps pour la Confédération : les Kilrathi écument les espaces interstellaires autour de Véga. Au cours d'un briefing, un officier explique aux pilotes tous les détails de la mission, les dialogues s'enchaînent avec gros plan sur chaque intervenant. Puis c'est l'alerte rouge, la galopade dans les couloirs sur fond de sirène hurlante. Dès ce moment, on sent qu'Origin a vu grand et qu'on ne sera pas déçu...

Un cockpit se referme et le vaisseau se lance sur la piste bordée par des décors high-tech. D'autres engins sont déjà en l'air. Dans *Wing Commander*, le joueur est prié de remiser son individualisme au vestiaire (qui sert aussi à stocker les parties sauvegardées!) car seul un travail d'équipe aura une chance de mener à bien l'élimination des Kilrathi. Suivant leur grade, les pilotes ont à leur disposition quatre types d'appareils. Mieux pourvus, leurs adversaires en ont une douzaine, rapides et puissamment armés. De plus, ils connaissent toutes les ficelles du combat spatial et vous aligneront efficacement dans leur collimateur.

Pour un soft de cette envergure, un PC musclé est de mise : à la rigueur un 286, de préférence un 386 avec écran VGA 256 couleurs et carte sonore, 640 Ko de mémoire qu'il faut nettoyer de tous les drivers et autre accapareurs d'octets - ou mieux, une mémoire étendue. Tout cela n'est pas donné mais on en a pour ses sous. Les graphismes se révèlent en effet somptueux, avec un tableau de bord hyperdétaillé et des vaisseaux qui n'ont rien à voir avec les morceaux de planche coloriés qui sévissent habituellement sur nos écrans. On a ici droit à de véritables engins aux formes compliquées, tout droit sortis de la *Guerre des étoiles*, avec des couleurs et un relief saisissants et des réacteurs qui crachent des flammes dans un rugissement d'enfer... Les explosions dans une boule d'hydrocarbure en feu constituent un petit summum et l'éjection dans l'espace rappelle la mort du pilote du Discovery dans 2001, le film de Kubrick.

Même sans carte sonore, les bruitages atteignent à la perfection. Mais ceux qui possèdent l'une des nombreuses cartes acceptées par le jeu auront droit, en prime, à de la musique. Inutile de préciser que sur un 386 le problème de la rapidité ne se pose pas : *Wing Commander* va très vite, les cieux noirs fourmillent de vagues d'ennemis, de grosses mines et de champs d'astéroïdes qui rendent le jeu franchement stressant. Pour une fois que l'on tient un soft qui se rapproche davantage du très bon cinéma plus que du *ZX-81* de naguère, on ne boudera pas notre plaisir !

Trois disquettes 3"1/2 1,44 Mo Origin pour PC/AT.

B.J.

WONDERLAND

Vous adorez ouvrir et fermer des fenêtres? Dérouler des menus ? Et les intégrateurs graphiques vous plongent dans le ravissement? *Wonderland* est fait pour vous ! On y retrouve en effet tous les ingrédients du conte de Lewis Caroll - moulinés à la sauce *Windows* avec fenêtres, ascenseurs, icônes, fontes et même un Couper/Coller pour les textes.

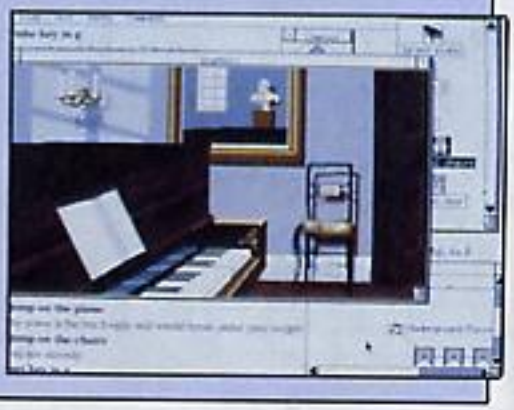
Le principe de jeu se révèle des plus classiques, avec des objets disséminés un peu partout qu'il faudra s'approprier, des portes à ouvrir si l'on trouve les bonnes clés, et des rencontres bavardes avec tous les personnages du célébrissime livre. L'analyseur syntaxique n'est pas trop revêche - heureusement car le jeu déroule en anglais ! En cliquant sur les éléments d'une image, on accède à une liste d'actions potentielles, ce qui épargne de chercher désespérément le mot juste. Le gain en temps et en convivialité se fait ainsi infiniment appréciable.

Virgin Mastertronic a agrémenté ce soft à grand spectacle (5,5 Mo !) d'une centaine de splendides vignettes, parfois joliment animées certes, mais trop souvent sous-dimensionnées... Dommage aussi que, sans la carte sonore idoine et coûteuse (*AdLibou Roland*), *Wonderland* - ou plutôt le PC - reste muet comme une carpe. Qu'ils sont tristes les pianos dont les touches s'enfoncent dans le silence et la chaise qui gigote sans bruit ! L'écran blanc disparaît alors sous une avalanche de fenêtres monochromes qui prennent un malin plaisir à se recouvrir... L'une d'elle trace d'ailleurs automatiquement la carte des sites déjà visités. D'un simple clic, on se déplace dans l'espace et le curseur se place où il faut dans le texte. C'est hyperpratique pour revenir quelque part sans se taper tout le trajet !

Très soigné et parfaitement convivial, *Wonderland* s'adresse en priorité aux inconditionnels du lapin blanc.

Disquettes Virgin Mastertronic pour PC et compatibles.

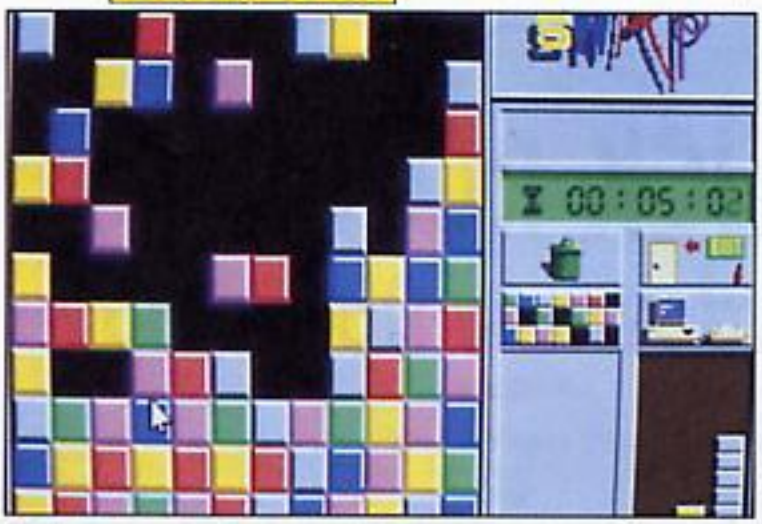
B.J.



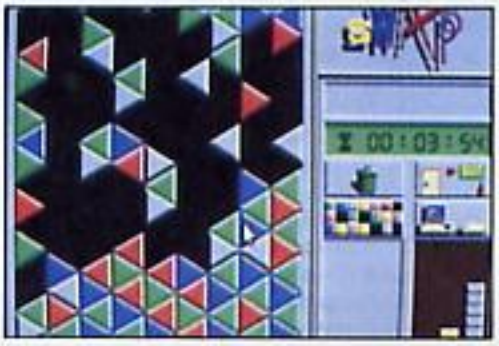
TOP MICRO NEWS

SWAP

Assemblage-désassemblage sur le fil du rasoir.



La règle de *Swap* se trouve à la portée d'un enfant de quatre ans : en cliquant entre deux figures colorées, celles-ci pivotent. Si deux couleurs semblables se touchent, elles disparaissent. Une fois la fenêtre vidée de tous ses pavés colorés, on a gagné. Depuis le jeu de dames, *Tetris* et d'autres encore, on sait qu'une apparente simplicité cache souvent des trésors d'intelligence : après quelques secondes de pratique seulement, une bonne dose de stratégie se révèle indispensable.



La difficulté de jeu dépend du choix des figures (petits carrés, grands carrés, triangles ou hexagones) mais aussi du nombre de couleurs sélectionnées. On peut en choisir de deux à six, mais c'est à trois couleurs que *Swap* s'affirme le plus retors, surtout avec les triangles qui ont d'irrépressibles velléités d'indépendance. Les accros de la topologie comprendront...

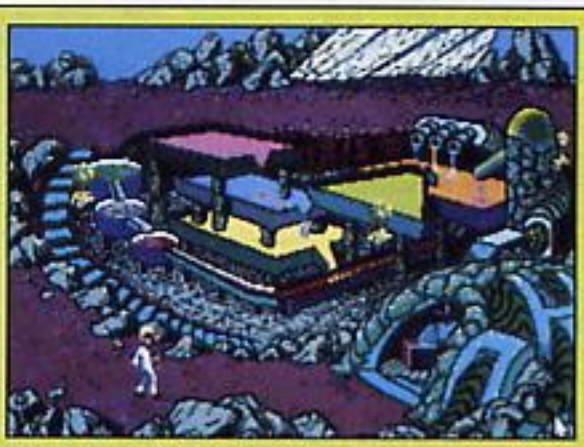
Au fil des cases éliminées, lingots d'argent et d'or s'accumulent dans une petite fenêtre, et si l'on est doué, on aura droit à des diamants. Très utiles ces cailloux : ils autorisent l'avalanche, la chute de toutes les pièces isolées au fond de la fenêtre où il sera facile (croit-on) d'en finir avec elles ! Pas dégoûté pour un sou, ce jeu d'assemblage-désassemblage vous incite à faire les poubelles en cliquant dessus, et on peut revenir jusqu'à cent coups en arrière.

Le seul point vraiment frustrant réside dans l'absence de table de score. Vos prouesses ne seront jamais immortalisées sur un disque, ce dont votre amour-propre va souffrir éternellement. Au chapitre des doléances, ajoutons qu'en version CGA (le mode graphique le plus crade sur PC) les trames qui complètent les rares couleurs rendent *Swap* pratiquement injouable. En revanche, le mode EGA n'a strictement rien à envier à la finesse du VGA, même si triangles et hexagones auraient gagné à être un peu plus lissés. Mais tout le monde n'a pas le bonheur d'avoir un écran haute définition et la carte ad hoc. Quoi qu'il en soit, on tient enfin avec *Swap* une de ces récréations inusables qui décrassent les neurones. Et comme il aura ses inconditionnels, l'éditeur a d'ores et déjà mis en service un téléchargement de problèmes trapus via le 3615 MICROIDS.

Disquette Microids pour PC et compatibles. Existe également sur Amiga et Atari ST.

B.J.

ALTERED DESTINY



J.P Barrett a prévu une soirée affriolante, vautré devant la télé avec sa copine. En attendant qu'elle arrive, il récupère son poste chez le réparateur du coin. A la porte du magasin, il croise un gros musculeux armé d'une épée, trimballant un téléviseur - le sien ! Ennuyé de sa bévue, le technicien lui propose la télé du barbare, qui vaut bien la sienne...

Barret l'essaye chez lui. A peine l'a-t-il allumée qu'il est projeté de l'autre côté de l'écran, dans un monde irréel. L'esprit de JonQuah apparaît, surpris par le gabarit modeste du valeureux guerrier qu'il avait invoqué. Il s'attendait à moins racho mais enfin bon, il fera avec. Afin que la paix revienne dans le royaume, notre "malgré lui" devra retrouver le Joyau de la Lumière que détient l'infâme Helmar.

C'est à un véritable voyage dans le rêve que vous convie Accolade. L'aventure débute en effet dans de minuscules cités, perchées au sommet de tiges flottantes hautes de plusieurs centaines de mètres. Cet étrange univers, dépaysant à souhait, regorge de créatures surprenantes (comme Alnar le métallurgiste) et de dizaines de décors et de paysages oniriques. J.P. Barrett devra résoudre beaucoup d'énigmes et surmonter bien des difficultés pour retrouver le bijou et libérer JonQuah. Le plus grand handicap d'*Altered Destiny* se trouve néanmoins dans l'usage exclusif de la langue anglaise. Tant que les anglo-saxons n'auront aucune considération pour les langues nationales (allemand, espagnol, swahili ou pilipino) ils ne vendront pas grand-chose. C'est vrai quoi, s'il faut se prendre la tête pour trouver le mot rare dans une langue étrangère, le plaisir s'évanouit !

Si la langue de Lord Byron constitue en revanche votre cup of tea, *Altered Destiny* vous emportera dans un voyage - que dis-je -, un trip dont les graphismes étaient jusque-là réservés aux adeptes de paradis très artificiels.

Disquettes Accolade pour PC et compatibles.

B.J.

TOP MICRO NEWS

BUCK ROGERS
Countdown to Doomsday

Le Buck contre les petits hommes verts de la Planète Rouge.

Bienvenue dans le 25ème siècle, Buck Rogers ! On s'y massacre autant qu'aujourd'hui, youpi...
En ce siècle lointain et turbulent, Buck Rogers a des misères avec les Martiens. On ne trouve pas que des petits hommes verts sur Barsoom-la-Rouge mais aussi des RAM. Rien à voir avec les mémoires à accès aléatoires de votre ordinateur, la RAM martienne n'est autre que la Russo-American Mercantile, qui cumule les tares du totalitarisme et celles du libéralisme sauvage, ce qui fait beaucoup. Son but : asservir tout le système solaire. Les rebelles, eux, ont constitué la Nouvelle Organisation Terrienne sous la houlette de Buck Rogers.

Ce "compte à rebours pour le Jugement Dernier", traduction du sous-titre, se présente comme un jeu de rôle, doté de toute la comptabilité de points qu'implique ce type de logiciel, et nécessite la composition d'une équipe qui tienne la route. A l'origine du jeu, SSI, qui est aussi l'éditeur des célébrissimes *Advanced Dungeons & Dragons* (*Pool of Radiance*, *Hillsfar*, *Heroes of The Lance* etc.) Il ne faut donc pas se méprendre : on n'achète pas *Buck Rogers* pour casser de l'extraterrestre. Il y a des shoot'em up pour cela...

SSI a cependant eu le souci de ne pas sombrer dans l'aridité. Après les tableaux d'usage que l'on ensemence copieusement de points dûment défalqués d'un total global, s'affiche une petite fenêtre graphique succinctement animée. Les déplacements se révèlent un peu saccadés, les personnages approchent en trois sprites de plus en plus plus gros mais il est évident que le joueur a d'autres chats à fouetter. D'habitude, les combats génèrent de mémorables poussées d'adrénaline. Dans ce jeu, au contraire, l'acte d'agression devient repos du guerrier : les nombreux protagonistes s'envoient force rayons laser et autres amabilités, des explosions phénoménales éclaboussent l'écran tandis qu'un commentaire laconique apparaît dans une fenêtre..."Untel en a pris pour son grade, un autre a morflé". La castagne terminée, il ne reste plus qu'à dépouiller les victimes de leur attirail, et en avant pour de nouvelles aventures. De temps à autre, un dessin grand format emplit tout l'écran : l'action est à son comble !

Elle se poursuit dans une ceinture d'astéroïdes qui n'a rien à voir avec les gros blocs qui tournoient lentement en fondant sur vous dans *Wing Commander*. Là, on vous montre votre position sur une carte et vous êtes prié de craindre. Tout le jeu se trouve ainsi stylisé, pour le plus grand bonheur des puristes du jeu de rôle qui, eux, ne se salissent pas les mains avec le sang des aliens pixélisés.

Buck Rogers est livré avec un petit opuscule contenant les règles du jeu, un manuel copieux et complet ainsi qu'un livre de poche de 270 pages qui vous narre dans la langue de William (pas la poire - l'autre !) une aventure se déroulant dans les mondes creux, des astéroïdes et des satellites excavés renfermant les cités des Terriens.

Le lecteur finaud aura compris que, malgré mon immense sollicitude pour les joueurs de rôle invétérés, mes préférences vont à l'action peu ou prou violente. A tant que manier chiffres et points, ceux de mon compte bancaire me fournissent bien suffisamment d'émotions fortes. Ces réserves (d'or et d'argent) mises à part, je reconnais volontiers que Buck Rogers s'affirme comme un jeu de rôle de haut vol et que les quelques animations et tableaux égaient fort à propos un genre traditionnellement austère.

Trois disquettes SSI 5"1/4 pour PC et compatibles. On peut raisonnablement l'espérer sur ST et Amiga. **B.J.**

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

Aux commandes d'un destroyer (en Méditerranée, dans la Manche et dans l'Atlantique Nord, pendant la Deuxième Guerre mondiale), vous devez attaquer ou défendre différents objectifs au cours des 15 missions que propose le logiciel. En plus des bateaux de rencontre, vous pourrez vous frotter à l'aviation ennemie ainsi qu'aux redoutables sous-marins. Pour cela, votre destroyer dispose de deux tourelles à l'avant et d'une tourelle à l'arrière, très pratiques pour descendre en flammes les avions. De chaque côté, 4 tubes lance-torpilles permettent également d'infliger de lourde pertes aux marins d'eau douce qui osent vous faire la nique. Enfin, des missions "Delta" vous permettent de patrouiller dans différentes zones sans que le logiciel vous prévienne de ce qui vous y attend.

En plus du mode carte, très utile et détaillé, *A.D.S.* dispose de différents écrans : vue du poste de pilotage avec accès au radar ; sonar et radio de bord ; vue à la jumelle faisant office de zoom et bien sûr, vue des postes de combat. Au début, pas évident de s'y retrouver avec ces maudites torpilles situées de part et d'autre du pont ! Et un plan du bateau permet de faire le point sur les avaries éventuelles... Bon point, la 3-D faces pleines sur ST se révèlent plutôt rapides (voir le port). En revanche, bateaux et avions ressemblent encore trop à de gros pâtés carrés lorsqu'ils se trouvent au loin. Quant au son, mis à part les sirènes d'alertes et les explosions, le bruitage du moteur aurait demandé un peu plus de travail et de savoir : un diesel, ça fait "pot-pot-pot" et non pas "chhh-chhh" ! Citons pour terminer le menu des options, qui autorise les joueurs novices à paramétrer la difficulté (carburant et munitions limités ou pas, chauffe des pièces de combat etc.).

Intéressant mais pas assez fouillé par rapport à d'autres produits similaires, *ADS*, s'il dispose pourtant d'atouts (un grand nombre de missions, entre autres) ne plaira qu'à ceux qui désirent se lancer dans le combat naval - mais trouvent les logiciels de simulation trop compliqués...

Disquette Futura pour Atari ST, Amiga et Amstrad CPC. **P.T.**

BATTLETECH

The Crescent Hawks' Revenge

Il y a bien longtemps, les robots de House Kurita vous avaient déjà mis une mémorable pâtée dans *The Crescent Hawks' Inception*. Le temps de la vengeance a maintenant sonné et les robots ont graissé leurs mécaniques. L'unité d'élite du Faucon au Croissant a la ferme résolution d'en finir.

Cette nouvelle mouture de *Battletech* tient plus du wargame que du jeu d'action. Il faut en effet élaborer des stratégies alambiquées qui tiennent compte d'une foultitude de paramètres, former un commando de robots bien appariés, décider entre tir défensif ou déluge de feu, progression au pas ou bien rentre-dedans musclé. Tout réside dans l'organisation, on passe le plus clair de son temps à cliquer tandis que de minuscules robots se battent à l'écran à grands coups de rayons. Il existe près d'une cinquantaine de ces ferrailleurs, auxquels il faut ajouter des engins de mort motorisés et des armes surpuissantes. Tout cet attirail est recensé avec un luxe de détails dans la notice...

L'action se déroule dans une douzaine de lieux (des cartes plus que des décors), selon un scrolling saccadé. De temps à autre, des tartines de texte anglais viennent raconter où on en est, ou bien demander de faire des choix cruciaux.

Une voix numérisée présente le jeu, ce qui surprend agréablement car on n'a pas souvent l'occasion d'entendre causer son PC. Par la suite, ça se gâte, la musique ne swingue que pour des oreilles de cybernaute - et encore !

Voilà un jeu très américain bourré de texte qui ne plaira guère aux activistes forcenés.

4 disquettes Infocom 5"1/4 (ou 2 3"1/2) pour PC et compatibles. **B.J.**

M.U.D.S.

Dans le temps, quand on avait fait une grosse bêtise, on pouvait se racheter en s'engageant dans les paras ou la Légion - plutôt que se coltiner cinq ou dix ans de mitard. Dans le jeu de Rainbow Arts, on vous propose de pratiquer le "M.U.D.S.". Ça se révèle nettement moins risqué.

M.U.D.S. est une sorte de rugby qui se joue avec une bête vivante : le fionk. Il n'a qu'une idée en tête, se tirer du terrain avant d'être complètement démoli. S'il morfle trop, on le remplace aussitôt et la partie continue. Le but du jeu consiste à jeter le fionk dans un seau placé de l'autre côté d'un ruisseau où veille un poisson vorace. Gare à celui qui boit le bouillon ! Un arbitre aux yeux d'escargot surveille la partie - les bagarres sont permises, mais pas dans une zone libre, sinon on vous congèle pour quelques instants. Et sur les gradins, une foule survoltée avide de rectification de portraits et de sang beugle un max...

Grosso modo (et inversement d'ailleurs) *M.U.D.S.* se joue comme un foot, le type que l'on contrôle étant désigné par un numéro. Très rapide et d'une animation extrêmement vive, il aurait gagné à mettre en scène des personnages un peu plus grands. Si on le souhaite, le match intervient à la fin d'un jeu d'aventure assez riche en péripéties qui se déroule de ville en ville, dans des tripots fréquentés par les adversaires et des places de village où l'on vend du sportif aux enchères.

Ce divertissement de castagne aurait pu être un parangon de haine, il se révèle en réalité très drôle... Surtout à deux joueurs, on ne se privera pas de cogner, de mordre et de casser la tronche des adversaires, pour le plus grand plaisir du fionk qui n'en loupe jamais une pour prendre la tangente !

2 disquettes Rainbow Arts 3"1/2 pour PC et compatibles. Existe sur Amiga et Atari ST. **B.J.**

TOP MICRO NEWS

LEMMINGS

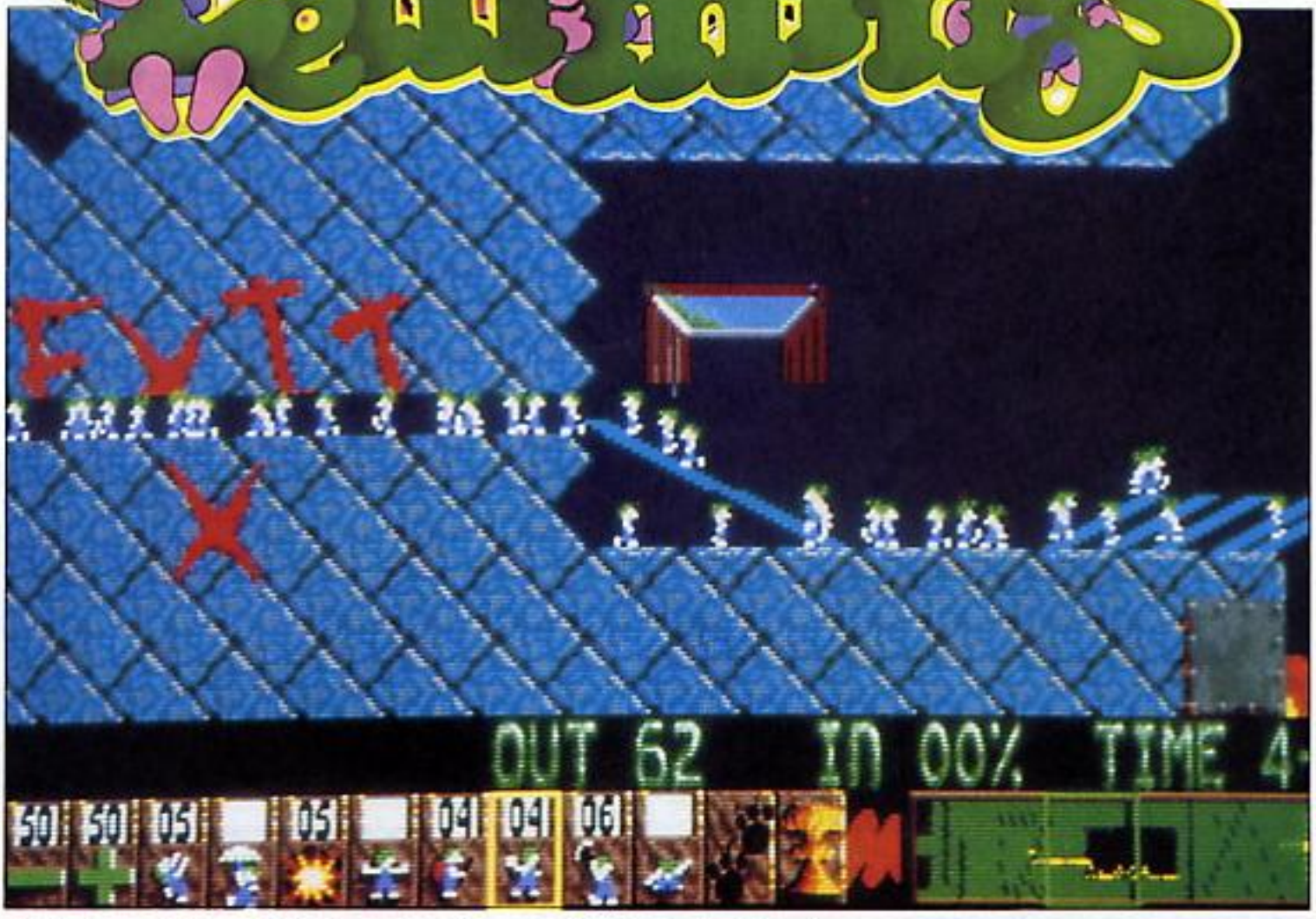
120 niveaux pour déjanter au rythme fou des rongeurs navedus scandant en folle !

Après un long périple, les stupides bestioles arrivent à la limite de nos frontières ; et presque sans encombre, ce qui tient du miracle pour une espèce aussi dépourvue d'instinct de conservation. Les pauvres, ils ne savent pas où ils mettent les pattes...
Confrontés au génie diabolique de Psygnosis, ils vont devoir traverser de véritables parcours du combattant - 120 au total - répartis selon 4 niveaux de difficulté. Et difficulté il y a, puisque dès le premier niveau, la pagaille, la débandade, que dis-je : la panique se déclenche dans tous les azimuts ! Ça part dans tous les sens et de préférence dans celui où il ne vaut pas mieux laisser traîner ses burnes. Tant et si bien qu'en un rien de temps - celui d'un raid aérien américain sur l'Irak, si vous voulez - l'espèce tout entière se retrouve complètement anéantie.

Heureusement, il ne s'agit que d'une saga ludique. C'est pour de faux que les lemmings ils "moururent". Eh l'autre, il y croyait ! Mais non, la preuve : dès que tu réappuies sur le bouton de la souris, ils ressuscitent. Que reparti pour un tour, Johnny qu'il te le dit !

La grande force de ce soft réside dans sa simplicité. Oui, je sais, vous allez me prendre pour un dingue : ça fait une demi-plombe que je vous rebats les oreilles avec la difficulté, et d'un seul coup, je vous parle élémentarité... Mais là, il est question de concept. Et de ce côté, les têtes pensantes de Psygnosis ont fait très fort... Dans toute l'histoire de la micro, le seul exemple comparable était *Lode Runner*, de Broderbund. Bébête à souhait, cet ancêtre déchaîne encore les passions. On ne peut pourtant pas attribuer cette longévité aux graphismes

Lemmings



qui relivent des temps héroïques de la micro. En revanche, dans *Lemmings*, l'extrême simplicité conceptuelle baigne dans le luxe. Somptuosité des graphismes, luxuriance des couleurs, bref tout s'y trouve.

Réaliser 120 niveaux différents sur le fond comme sur la forme n'est pas une mince affaire. Alors, plutôt que de faire des repasses, les programmeurs ont conçu l'idée géniale d'incorporer des écrans modifiés de jeux universellement connus -, tels *Shadow of the Beast 1 et 2*, *Rainbow Islands* etc. Le résultat confine au jamais vu.

Lemmings, jeu du siècle ? Allez savoir ! Jeu de la décennie - c'est presque une certitude... La preuve, le nombre incroyable de formats sur lequel il tournera d'ici la fin de l'année : PC, ST, Game Boy, Nes, Nec, Mega Drive, Super Famicom, Macintosh, et enfin arcade, avec une adaptation de Data East (auquel nous devons, entre autres, *Dragon Ninja* et *Robocop*).

A peine sorti, *Lemmings* a déjà un petit frère en préparation : *Lemmings 2*, qui verra vraisemblablement le jour au mois d'octobre. Pour les plus jeunes, signalons que cette sortie sera accompagnée d'une vente de déguisements. Il faut donc nous attendre à voir des dizaines de bestioles sillonner les rues d'ici peu...

Deux disquettes Psygnosis pour Amiga. Prochainement disponible sur Atari ST, PC & compatibles. G.B.

TOP MICRO NEWS

MOKOWE

Léchez la main du sorcier au bord du marigot.

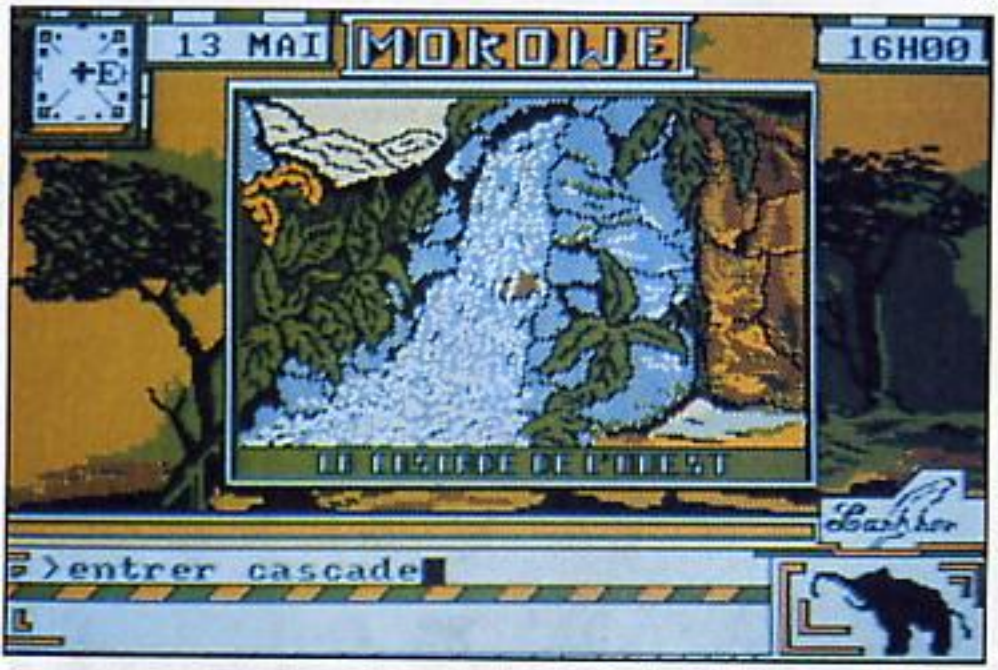
Dans la jungle, la terrible jungle, le lion dort cette nuit (version anglo-expurgée d'un chant masai)... Voilà un jeu d'aventure que j'ai bien aimé parce qu'il me ramène à l'époque où je faisais la route en Afrique de l'Est (traverser le parc des Virunga ballotté sur un chargement d'ananas et d'oignons, c'est autre chose qu'un vulgaire Paris "pas dak"). Le vieil éléphant Ahmed rayait de ses défenses (qu'il avait fort longues) la latérite au pied du mont Kénya. Et puis, les trafiquants ont brisé le rêve, armés de fusils d'assaut russes. C'est dans ce contexte que vous largue *Mokowe*. A vous de mettre les malfaisants hors d'état de nuire, les éléphants vous en sauront gré pour l'éternité...

Lodge en bois, look bambou comme chez Pier Import, on s'y croirait ! La jungle bruit d'insectes et d'eau qui cascade, résonne de la mélopée lancinante du tam-tam et du sinitre staccato des armes automatiques. Calmos les Rambo en herbe (à éléphant) et autre excités du turbo car *Mokowe* connaît cette dimension qui a définitivement échappé à l'homme blanc : savoir attendre, prendre son temps. Ce n'est pas tout d'arriver dans un tableau, il faut guetter le moment propice, l'heure nocturne où le débit des eaux ouvre un passage providentiel, le soir qui ramène du monde sur la terrasse... En Afrique plus qu'ailleurs, demain est un autre jour...

L'analyseur syntaxique reconnaît une quarantaine de verbes listés dans la notice et bien davantage de mots. Les graphismes, disions-nous, font on ne peut mieux couleur locale, même que la nuit qui tombe plonge le décor dans une pénombre bleutée. La vraie difficulté provient de la gestion du temps. Faire the right thing at the right moment (proverbe swahili) ne se révèlera pas une mince affaire et vous n'irez pas loin sans avoir glané certains renseignements indispensables. Tiens, à propos, saviez-vous que le Kénya et la Tanzanie sont LE pays d'Atari ? Le nom figure sur tous les poteaux télégraphiques et il signifie... danger ! Sur ce, "jambo safari, muzuri sana" comme on dit là-bas, cette virée en Afrique par disquette interposée vaut sacrément le voyage.

Disquette Lankhor pour Amstrad CPC.

B.J.



TOP MICRO NEWS

SUPER SKWEEK

Super Skweekheart on the stage !

Le Skweek, le Skrouch et les Skweekettes taggent la vie en rose bonbon...

Tartiner du rose partout, c'est la raison d'être de tous les Skweeks et celui-ci, pour super qu'il soit, ne fait pas exception à l'antique coutume. Comme son ancêtre,

SDAW

L'égout et les couleurs ne se discutent pas (proverbe du pont de l'Alma).

La surface de notre planète, en cet an de grâce 2194, a été torréfiée une bonne fois pour toute par une guerre nucléaire. Pas aimable pour deux sous (soit un dinar irakien) les mutants ne font qu'à chercher des poux radioactifs dans la tête des humains. En 2245 - comme le temps pax ! - ces irradiés de la dernière heure ont réussi à mettre au point une arme terrifiante. C'est là qu'intervient Sdaw : il devra s'introduire dans les canalisations souterraines, localiser l'arme et la détruire.

Sdaw est bien parti pour battre le record de ce gardien qui s'aventura dans les catacombes de Paris, à la recherche d'une hypothétique cave à vin des Chartreux. On ne retrouva son squelette et son porte-clés que onze ans plus tard. Notre ami ne tiendra pas aussi longtemps dans les froids d'outre-tombe car son énergie connaît des limites bien précises... En dépit des numérisations sonores prometteuses de la

Super Skweek a une jolie chair de poule orangée et il court à toute vitesse parmi des dalles qui piquent un fard dès qu'on les effleure. Il a un copain aussi, un Skrouch couleur citron. A eux deux, ils s'efforceront de délivrer de juteuses Skweekettes et de transformer un max de monstres en piécettes et en bonus.

Super Skweek offre cinq niveaux de difficultés. Les deux derniers, non accessibles directement, se méritent et ça se révèle plutôt dur malgré les huit vies généreusement octroyées. Les îles y regorgent en effet de pièges. Des dalles s'effondrent si on s'y attarde, des ascenseurs mènent à des plates-formes secrètes. Heureusement, les bonus abondent... Certains immobilisent les fantômes et les monstres, d'autres permettent de tirer dans quatre directions à la fois ou de peinturlurer des cases isolées en leur tirant dessus. D'autres dalles mènent à un magasin aux accessoires qui ferait pâlir un Allemand ex-de l'Est pas sevré.

Si les nombreux tableaux du jeu ne vous suffisent pas, vous pourrez toujours en créer d'autres (sauf sur CPC cassette) avec le kit de construction très fourni. Bien que le jeu soit bien d'cheuuu nous, le jeu est pourri d'idiomes estrangers (le jour où les Amerloques sauront le français, j'écrirai en malalayam). Peut-être que ça fait chicos, l'angliche...

La débauche de trouvailles de *Super Skweek* ne pouvait se faire sans sacrifier l'une ou l'autre bonne chose de l'ancien *Skweek*. La musique a sensiblement morflé : passé la page d'accueil, on n'a plus droit qu'à des bruitages. Mais ne boudons pas notre plaisir : comme son prédécesseur, il s'adresse aux plus jeunes, et les kids sauront sans nul doute maîtriser ce jeu. Ils seront ainsi armés pour des shoot'em up plus musclés !

Disquette Loriciel pour Amstrad CPC et CPC+ (et en version K7). Existe également sur Amiga, Atari ST, PC & compatibles. **B.J.**

page d'accueil et d'une ambiance graphiquement très réussie, le jeu manque de punch... Et la fenêtre chichement mesurée s'ouvre sur des boyaux à la *Bloodwych* où l'on erre longuement dans de grands collecteurs, des couloirs et autres conduits inquiétants.

Quelques animations, un zeste d'arcade et deux gouttes d'huile dans les rouages de l'androïde auraient sauvé ce soft - qui ne méritait pas d'être envoyé en mission aux oubliettes.

Disquette Lankhor pour Amstrad CPC.

B.J.

SAGA

Être redresseur de torts au Moyen Age, c'est le SAMU et Darty réunis. "Heprena se meurt, venez au secours de mon peuple !" Un message de ce genre et hop ! vous voilà sur les routes, prêt à sauver la belle et à assurer le service après-vente du royaume. Saga vous propose six défroques (de l'assassin au prêtre, en passant par l'elfe, le paladin, le guerrier ou le magicien) et des compétences diverses (force, intelligence, adresse, chance...). Un assassin, c'est plus fruste qu'un magicien, mais en cas de coup dur il possède d'autres qualités...

Saga se joue sur deux fenêtres finement dessinées. L'idéal est de jouer à deux, mais on peut fort bien diriger tout seul les personnages. Un curseur permet de sonder les images afin de leur arracher d'indispensables secrets, toutes les actions s'obtiennent en cliquant sur un menu et des sous-menus. L'avantage de ce procédé réside dans la très grande rapidité de jeu. En cas de bisbille avec les truands, pirates et autres malfaisants qui hantent ce soft, le joueur est instruit de son sort par une cascade de messages qui alternent avec l'énoncé des points de vie, des agonies chiffrées - capables d'arracher des larmes à un crocodile pharaonique.

Pas animé pour un sou (soit un demi-dinar irakien), Saga est en plus dénué de musique et de bruitages. Tous les octets de la disquette sont réservés à l'histoire qui, elle, ne manque pas de souffle épique et de ports idoines. A condition d'être amateur de ces softs inspirés des jeux de rôle qui misent tout sur le scénario, on pourra y trouver moult facteurs de dépaysement. Car finalement, ce n'est pas le moindre mérite d'un jeu de fonctionner aussi - et surtout - au niveau de l'imaginaire.

Disquette Lankhor pour Amstrad CPC. **B.J.**

TOP MICRO NEWS

THE BRAIN

Et une cervelle meunière, une !

The Software Toolworks avait déjà sorti un soft médical fort justement nommé *Life & Death*. Ils récidivent avec *The Brain*, qui vous lâche tous scalpels dehors dans une clinique de neurochirurgie assez décontractée.

On a parfois l'impression de voir un patient étripé mais ce n'est que l'équipe soignante qui s'empiffre de pizza, la boîte en carton ouverte posée sur le ventre du malade.

Autre exemple : on vous signale un patient dans une salle, c'est une femme de 44 ans qui n'a pas bonne mine. Sa fiche signale qu'elle a été amenée semi-consciente. Aussitôt, vous procédez à une série d'examens : un des yeux suit mal une allumette que vous promenez devant et l'iris gauche ne réagit pas à la lumière. La voix du malade paraît sensiblement pâteuse (dites "Alice !") et les membres gauches complètement avachis. Le scanner, l'angiogramme et la radiographie du cerveau montrent de graves lésions. Il va falloir opérer : direction la salle d'op' où attend l'équipe que vous avez constituée.

C'est là que tout se complique car choisir les instruments chirurgicaux ne va pas se révéler une mince affaire pour des gens comme nous, qui n'ont jamais tâté que du couteau électrique, et pour découper un poulet.

La pub du jeu a beau préciser qu'il est inutile d'être neurochirurgien pour s'amuser avec *The Brain*, il suffit d'attaquer le crâne à la vrille comme si c'était un vulgaire carrelage de salle de bain pour se faire jeter, avec à la clé une engueulade sur les bancs de la Fac.

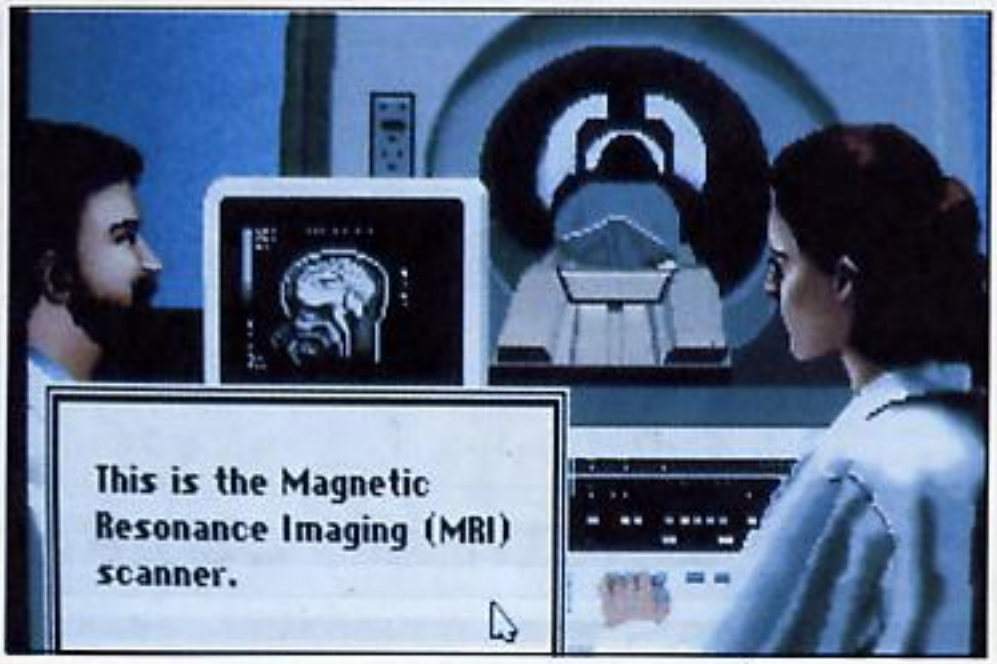
Les néophytes, toutefois, auraient tort de se laisser impressionner par la profusion de notions techniques. D'abord parce que tout est expliqué à l'écran, dans un bouquin qui constitue une véritable encyclopédie sur le cerveau. Ensuite, parce qu'après avoir examiné les corps de vos nombreuses victimes à la morgue, vous apprendrez le métier sur le tas. De cadavres, cela va sans dire...

En attendant, vous apprécierez les graphismes en 256 couleurs, l'animation et les voix numérisées qui apportent un grand réalisme. Cette boucherie passablement soft n'a rien à voir avec une simulation médicale. D'ailleurs le mode "cauchemar" proposé n'existe, que je sache, dans aucune clinique, ce qui est rassurant ! A la rigueur, il peut constituer une excellente thérapie pour ceux que l'anatomie comparée et les salles d'opération mettent mal à l'aise. Après avoir zigouillé à tort et à travers, ils la verront d'un autre œil...

L'humour flashe, omniprésent - un humour assez décapant dans le style de *M.A.S.H.*, le film de Robert Altman. Il n'y a pas que les étudiants en médecine qui s'amuseront avec *The Brain* !

Trois disquettes 360 Ko The Software Toolworks pour PC et compatibles.

B.J.



TOP MICRO NEWS PREVIEW

LINKS

Vous êtes à combien sous le par ?

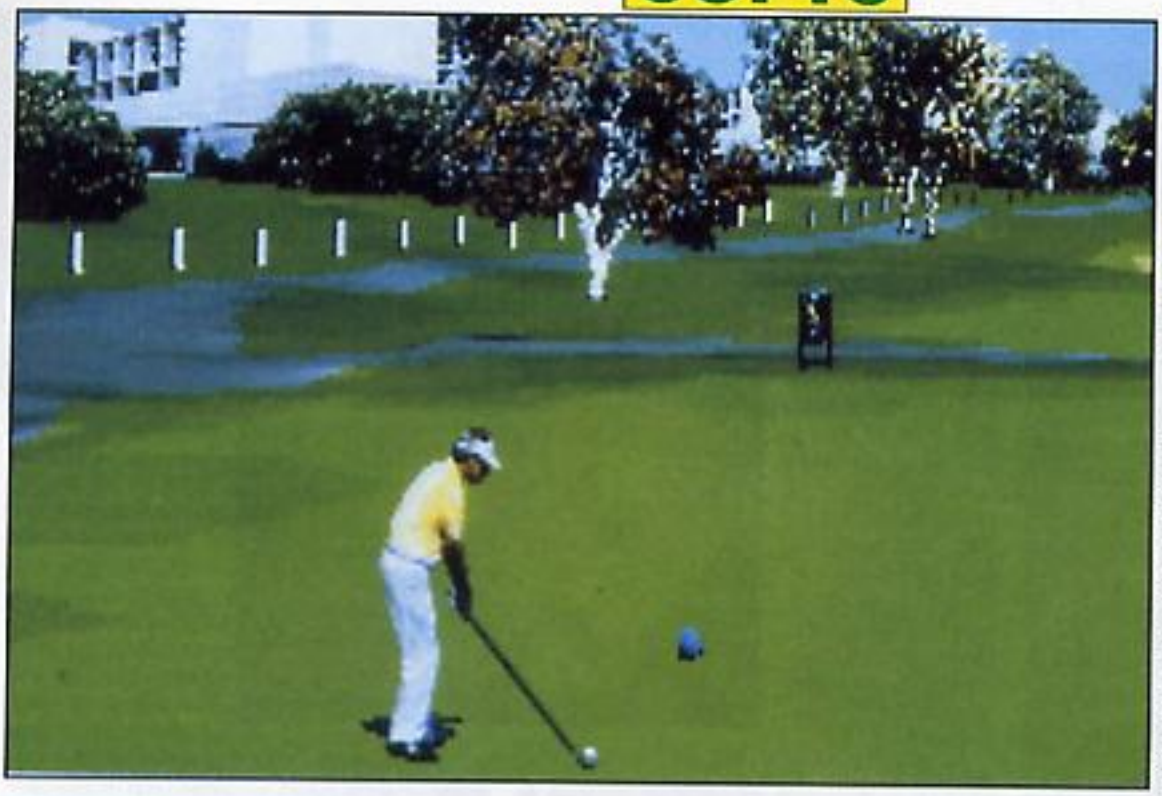
Un golf dans un golfe clair ? Il ne manque plus que la GTI assortie !

Les plus anciens d'entre vous ont peut-être connu ce jeu de golf minimal qui sévissait sur Apple et compagnie : quatre lignes en Basic demandaient de taper sur quel terrain l'on jouait, avec quel club, la force qu'on lui appliquait et le verdict tombait : gagné ou perdu. *Links*, vous vous en doutez, se place aux antipodes de cet ancêtre caverneux, au Torrey Pines Golf Course pour être précis, sur le bord d'une falaise dominant le Pacifi-

STUN RUNNER

Vous vouliez une preuve des difficultés que pose l'adaptation d'un hit de café ? La voici ! Vous pilotez un appareil censé être rapide dans des décors censés être en 3-D. Côté 3-D surfacé, rien à redire, les décors ça va. Mais le vaisseau ultrarapide, alors là ça déconne à faire peur. Dès qu'un obstacle se présente, le voilà qui se met à dormir et avance image par image comme un ralenti de magnétoscope... Ça laisse le temps d'utiliser les canons pour détruire les ennemis qui arrivent en sens inverse (à condition de tirer en avance, le temps que le programme comprenne ce qu'on attend de lui)...

Frustrant et énervant, d'autant que le jeu comporte



que. Il ressemble à un splendide parcours qui domine Dieppe - avis aux amateurs ! D'autres terrains seront disponibles ultérieurement....

Aux quelques instructions en Basic, Access a substitué une débauche de graphismes qui font de *Links* la simulation la plus réaliste du moment (malgré la sortie antérieure de maints jeux de golf, plus sophistiqués les uns que les autres sur d'autres machines).

L'ordinateur calcule le modelé du terrain en fonction du point de vue : la mer bleue en arrière-plan, puis le sable ou la verdure, après quoi il plante un à un les arbres, trace les routes et construit le clubhouse aile après aile. Le joueur apparaît poliment en dernier, prêt à frapper la balle !

Inutile de préciser qu'une foule d'options figure dans un tableau idoine. Les puristes de la petite balle pourront s'en donner à cœur joie et sélectionner le club (bois ou fer), le par et le parcours. On peut déplacer la balle sur son tee et planter ce dernier où bon vous semble. A vrai dire, seuls les caprices du vent échappent à la méticulosité du joueur, mais sa force et sa direction sont indiqués. Pour le reste, libre à chacun de placer convenablement les pieds, de frapper avec telle ou telle incidence avant de cliquer sur le "swing" fatidique. La balle vole alors à travers le green avec un bruit caractéristique (wooosh !).

Le seul point agaçant réside dans l'inévitable recalcul du décor. Même avec un PC rapide (16 MHz), le joueur se retrouve plongé dans le noir pendant dix à cinquante secondes à chaque action ou changement d'angle. C'est long et fastidieux, mais c'est le prix à payer pour un réalisme à couper le souffle. Un peu dommage aussi la sous-utilisation du son... Heureusement, en plus de la musique d'accueil aussi tonique que le souffle du large, la carte sonore sert essentiellement à souligner vigoureusement la course de la balle. On entend certes, parfois, les commentaires pas piqués des hannetons des autres joueurs ou les petits oiseaux, mais trop rarement. Ces quelques critiques ne doivent cependant pas porter ombrage à la qualité d'ensemble de *Links*, qui se présente comme une réussite que la concurrence aura beaucoup de mal à surpasser. Les fanas de ce sport dont Churchill disait que "ce serait une belle promenade s'il ne fallait pas à tout bout de champ s'arrêter pour taper sur une ridicule petite balle", seront donc comblés en juillet par US Gold !

Cinq disquettes Access 360 Ko pour PC et compatibles.

B.J.

des dizaines de niveaux de plus en plus difficiles et de plus en plus encombrés - donc de plus en plus lents. A réserver aux fanas de *Stun Runner* qui veulent prolonger leur plaisir. En fait, il n'y a que le son qui tienne la route car le vaisseau s'est depuis longtemps planté ! "Feel the Power", qu'ils disent sur la boîte... Doit s'agir d'une pub pour le prochain parce qu'ici, le "Power" fait véritablement défaut !

Disquette Domark pour Atari ST. **P.T.**

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Bonne année et bonne santé, qu'ils disaient... Eh bien, c'est pas gagné si tout les softs à venir relèvent de la même veine ! L'idée de base a été de récupérer la notoriété du film pour en faire un misérable shoot'em-up, à la réalisation pour le moins obsolète. Graphismes médiocres, bruitages énervants et chargements des disques (dont on se demande bien ce qu'il peuvent charger), incitent irrésistiblement à foutre *The Hunt for Red October* dans la lunette - en direction des égouts via la chasse d'eau... Allez plutôt revoir *La nuit du chasseur*, avec Robert Mitchum ! Hate and love, les poteaux...

Disquette Grandslam pour Atari 1040/520 ST.

J-Y.T.

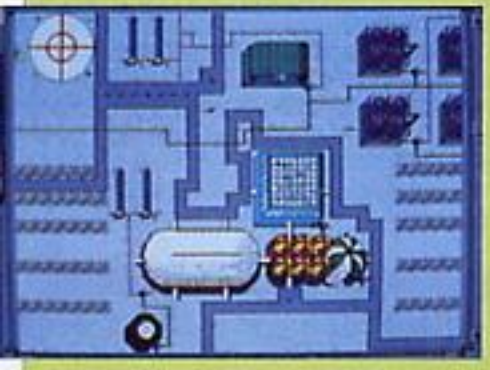
SIMCITY PC

MOONBASE

La Nasa ne travaille plus pour la gloire comme à la grande époque du projet Apollo. Maintenant, elle a des obligations de rentabilité et vous aussi. Dans *Moonbase*, il faut en effet installer une base lunaire et faire en sorte qu'elle puisse se subvenir à elle-même.

Début des opérations : construire des habitations pour les colons, des générateurs électriques et des climatiseurs, tirer câbles et tuyaux, prévoir un site d'atterrissage, explorer les environs et faire des forages pour extraire des minéraux. La fenêtre de *Moonbase* a un méchant look *Presentation Manager (OS/2)* du plus bel effet et le positionnement de chaque pièce se fait dans la facilité : les habitations sélectionnées, comme tout le reste, en cliquant sur des icônes, se mettent automatiquement bout à bout, les segments de câbles et de routes aussi, et des clignotants microscopiques confirment que les liaisons ont été établies. Forages, usines, générateurs nucléaires etc. sont joliment animés.

Tout ce petit monde sélénite vibre d'une existence



laborieuse. Mais bientôt, les ennuis vont commencer : les mineurs se plaignent des conditions de travail et menacent de faire grève. Il faut construire des centres récréatifs ou bien augmenter les modules d'habitation ! Ailleurs, c'est un réacteur nucléaire qui, par manque d'entretien, saute en détruisant tous les complexes industriels aux alentours. Du coup, des usines s'arrêtent - faute de courant.

Parfois les nouvelles sont moins catastrophiques : naissance du premier bébé lunarien, découverte d'une planète dans un autre système solaire... Des graphiques détaillés indiquent en permanence les cours des matières premières, la demande en produits "made in the Moon" et la productivité des camarades travailleurs syndiqués. Votre petit morceau de Lune deviendra rapidement un complexe effroyablement compliqué à gérer et le microprocesseur - un 80386 pour le test - ramera méchamment pour mouliner tous les paramètres techniques, économiques et sociaux. A tel point qu'un coprocesseur arithmétique ne sera pas de trop...

Une disquette 3"1/2 (ou une 5"1/4) De Wesson International pour PC/AT. **B.J.**

TOP MICRO NEWS

WOLFPACK

Des navires à la coule qui vous torpilleront les nageoires...

Après une longue période de flottement, les simulations navales reviennent sous les feux de la rampe micro-informatiques, ce qui ne déplaira pas à nombre de marins d'eau douce qui, depuis leur plus tendre enfance, rêvent des langueurs océanes et des géants métalliques qui les éperonnent.

Pour ceux-là, *Wolfpack* se révèlera être le jeu avec un grand J. Néanmoins, les véritables amateurs de simulation guerrière lui reprocheront un manque certain de réalisme dans la conduite des appareils. Certaines actions ne visent en effet qu'à simplifier au maximum la tâche du joueur débutant.

A dire vrai, le lancement du jeu ne laisse présager rien de bon... Là, c'est le musicos qui parle, le Roméo de ces dames, parce que côté zizique d'intro, c'est carrément de la fiente de colibri malade ! La mise à zéro du volume sonore se recommande donc, afin de ne pas démarrer avec un a priori négatif...

Heureusement, tout s'arrange très vite dès l'entrée dans le vif du sujet : choix du niveau de difficulté, du type de mission, des manœuvres en elles-mêmes, du bâtiment etc. Notons au passage que ce dernier choix (destroyer, tanker, U-Boat ou cargo) détermine également le camp dont le joueur devra défendre les couleurs : Alliés ou Allemands.

Une carte propose la disposition du (ou des) navire(s), à l'intérieur d'une vaste zone et par rapport à un ou plusieurs bâtiments ennemis. Il se révèle également possible de préprogrammer une progression d'un point à un autre pour l'ensemble des vaisseaux du convoi mis dans le bouillon, sauf peut-être celui que l'on désire diriger. La finalité s'impose d'elle-même : amener la flotte à proximité de l'objectif et opérer sa destruction avant qu'il n'occasionne des pertes significatives côté joueur. Dans le cas d'un duel U-Boat contre destroyer, par exemple - ce qui constitue un très bon entraînement -, il suffira de placer le sous-marin dans un périmètre restreint et d'effectuer une approche en plongée avant de revenir en vue périscopique et de torpiller en toute tranquillité.

Outre l'écran principal, censé représenter le poste de commandement du bâtiment sélectionné, le jeu propose une foule d'écrans additifs : Status, offrant un passage en revue de l'ensemble de la flotte ; Dégâts, qui présente un rapport détaillé des dommages subis par le vaisseau,

ainsi qu'un tableau de pourcentages permettant une visualisation rapide de son état de santé ; Radar, Vision Aérienne etc.

L'action se déroule en temps réel, mais on accélérera le mouvement en agissant sur le timer de l'écran principal. La valeur de cet instrument est de 1 par défaut (temps réel) et peut être augmentée jusqu'à 64. Ce qui veut dire que le déplacement d'un point à un autre se fera en 64 fois moins de temps que la normale.

Nous commencions ce test sur un point négatif... Terminons-le dans l'allégresse avec deux plus : primo les bruitages, tout à fait réussis ; secundo, le manuel très complet, et chose appréciable - en français.

Disquette Mirrorsoft pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, PC et compatibles.

G.B.

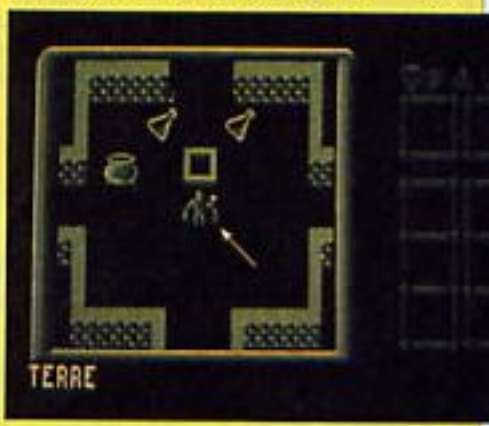
LORDS OF CHAOS

Lords of Chaos : un jeu de rôle qui met en scène jusqu'à quatre sorciers et donc autant de joueurs, qui s'entre-déchirent allègrement pour s'approprier le pouvoir et gagner le titre envié (?) de Seigneur du Chaos. On baigne en pleine politique politicienne. Et que je t'envoie des sorts, et que je te change en crapaud - comme à l'Assemblée Nationale quoi... Le jeu se déroule par manches successives, chacun balançant sa purée à tour de rôle. Trois scénarios tout prêts permettent de sévir dans différents décors aussi plats les uns que les autres...

Les softs où il faut gérer des points de vie, d'expérience et d'action sont légion. Certes, celui-ci ne manque pas d'options inédites, comme ce champ de vision calculé par l'ordinateur ou les sorts de subversion qui retournent la veste d'un ennemi...

Mais que l'écran est triste et les couleurs pauvres ! Toute l'affaire consiste à agir sur des icônes que l'on balade sur une carte rudimentaire, l'action brille par le néant et comme de surcroît la fenêtre de jeu n'est pas bien grande, *Lords of Chaos* manque complètement d'ampleur. On s'agite à mille lieues des logiciels à grand spectacle comme *Iron Lord* ou *Defenders of The Crown*. Avec ce truc chaotique, on a la nette et désagréable impression de se retrouver avec des règles bien faites... pour un jeu plutôt fantomatique.

Disquette Blade Software pour Amstrad CPC. Existe également sur Spectrum et C64. **B.J.**



SORCERER'S GET ALL THE GIRLS

Un D.E.S.S. pour faire craquer les filles ? Oui, s'il s'agit d'un Diplôme d'Etudes Supérieures de Sorcellerie...

Dans la série des "ainsi donc vous voulez être" (un héros, un chevalier, un pirate...) c'est à la lucrative carrière de sorcier que ce jeu vous convie. Pas un amateur comme Merlin l'Emmerdeur ou le Grand Schtroumpf, mais un vrai, un pro, un qui connaît les sorts qui font dégueuler le voisin ou gonfler l'ennemi comme une baudruche - une de ces invocations qui attirent les filles offertes aussi sûrement que les déjections coprologiques les mouches bleues.

L'écran de *Sorcerer's Get All The Girls* est des plus classiques : deux colonnes avec ascenseur présentent une longue liste de mots que l'on peut combiner entre eux. Une image montre les lieux et d'interminables textes défilent dans une fenêtre, un véritable roman-fleuve ! Même sans carte sonore, la musique d'accueil et les bruitages vous feront frétiller le pavillon : après l'avoir entendu ricaner, on regarde son PC d'un autre oeil.

Sorcerer's commence dans une piaule infecte avec de non moins infectes chiottes attenantes. Il faudra se glisser dans un étroit boyau merdailleux, sous un pot de chambre débordant d'excréments pour déboucher crotté et à poil dans la grand-rue de Port Gekko et devant une vieille institutrice coincée.

Ce début ne laisse en rien présager les grands espaces et la colonie de plantureuses créatures décomplexées qui hantent une certaine Ile des Femmes en Chaleur. Afin de ménager les âmes chastes et les cœurs absolument purs, *Sorcerer's* se présente en mode "nice". Il faut absolument taper la commande sacrée "Naughty" pour basculer dans la version yéti en rut. Même que vous aurez du mal à trouver les mots dans le Harrap's - un dico d'argot fera mieux l'affaire... Car malheureusement, ce chef-d'œuvre de Legend n'est jouable que par ceux qui manient parfaitement la langue (slurp miam !) américaine dans ses subtilités les plus graveleuses !

Neuf disquettes Legend pour PC et compatibles.

B.J.

TOP MICRO NEWS

BUILDERLAND

Reconstruisez la Ville d'Emeraude : vous y rencontrerez peut-être the Wizard of Oz.

Pour une fois, voici un jeu d'arcade faisant appel aux réflexes et pourtant passablement constructif... Vous dirigez un petit personnage qui se promène dans une atmosphère féerique permettant de retrouver tous les ingrédients du genre : château, forêts magiques, temples hantés etc.

Tout au début, une carte représentant le chemin que le joueur doit parcourir s'affiche à l'écran. En route ! Le personnage se déplace de gauche à droite : but du jeu, l'aider à traverser ce parcours semé d'embûches en posant au bon endroit certains éléments du paysage. En effet, le décor se révèle incomplet - aussi le joueur va-t-il devoir agir comme un ange gardien plutôt que comme un ange exterminateur. Tandis que le personnage se déplace à l'écran, sans s'occuper de ce que vous faites (le glandu paraît en fait assez idiot), il faut en outre boucher les trous qui se présentent devant vous ou aménager des plans inclinés afin de se rehausser.

Cependant, ne croyez pas que le jeu se limite à une promenade dans les bois ! Il peut arriver que vous soyez obligé de vous défendre ou que les morceaux du terrain qui manquent soient à tel point disséminés dans l'écran que la méthode de jeu classique ne suffise plus.

Pour remédier à cela, vous bénéficierez en cours de route d'un certain nombre d'options : couteau, bien sûr - très utile pour se défendre - mais aussi pioche ou bombes à retardement qui modifieront l'environnement de façon beaucoup plus radicale.

Contentez-vous, en cours de partie, de taper sur la barre d'espace et de faire votre choix pour y parvenir.

A première vue, l'idée de ce logiciel peut sembler nunuche, mais en fait, dès les premiers instants d'utilisation, le "Builderlander" se trouve confronté à un superbe jeu de réflexion et de réflexes tout à la fois : en dépit du côté bonhomme et mignon de la chose, la résolution de certaines zones du soft posera parfois de gros problèmes. Mais heureusement, de temps en temps, on pourra noter un code précieux qui permet de retourner au dernier niveau visité, lors de la dernière partie.

Un jeu très prenant - et pour une fois original !

Disquette Loriciel pour Amiga et Atari ST. Existe aussi sur Amstrad CPC.

P.T.

SPEEDBALL 2

La balle speede, speede. Normal pour un *Speedball 2*, mais dommage que les ajouts de cette version aient mis près de deux ans à nous parvenir.

Plus proche de *Rollerball* que du foot traditionnel, cette castagne impitoyable nous entraîne une fois de plus dans un monde futuriste. Le stade, à la surface faite de dalles métalliques, a permis aux graphistes d'accomplir des prouesses dans le domaine des reflets.

Il faut marquer plus de buts que l'adversaire en lui infligeant le maximum de pertes : coups de poing et crocs-en-jambe recommandés ! Dans cette deuxième mouture, les animations se révèlent aussi impeccables et fluides que dans l'original et le plaisir de jouer reste le même. Amusant même seul contre l'ordinateur, *Speedball 2* devient un véritable défouloir lorsqu'on y joue face à un être humain (ça commence à manquer). Crises de rires et stratégie destroy garanties.

Nouveauté : il vous est loisible de gagner plein de sous pendant les matches. Pour quoi faire, me direz-vous ? Pour offrir à votre équipe un pro. Car maintenant le logiciel tient compte des caractéristiques de chaque membre de l'équipe composée au début de la partie : comme dans un jeu de rôle, les actions mettant en opposition la force de deux adversaires donnent lieu à un calcul de la machine qui fournit ensuite son verdict ; et pousser un adversaire plus fort que soi ne s'impose pas vraiment comme une bonne idée. De là l'intérêt de disposer dans son team d'un véritable killer ! Autre caractéristique amusante, on peut entraîner les joueurs individuellement dans la salle de gym (afin de les faire monter de niveau), choisir l'équipement de ses protégés et également disputer des matches en option "continue" : au menu, deux divisions et quinze équipes... De plus, chaque action réussie de part ou d'autre donne prétexte à un ralenti super. Et lorsque l'ordinateur le juge nécessaire, une fenêtre montrant l'action en gros plan fait revivre à l'athlète ces instants de gloire ou de défaite qui comptent dans la petite cervelle d'un sportif.

TOP MICRO NEWS

COUNTDOWN

Dans de beaux draps et mort à crédit !

L'histoire commence comme le film *Un papillon sur l'épaule* (de Claude Pinoteau) où Lino Ventura, amnésique, se réveille à l'étranger dans une clinique psychiatrique plutôt glauque - victime d'une incroyable manipulation.

L'hôpital de Countdown, un bouge infect peuplé de calards, se trouve à Istanbul. Un des internés, Frank MacBain (mais il a oublié jusqu'à son nom) aurait abattu, dans un moment de folie, un certain... Frank MacBain. Il dispose de 96 heures pour se tirer de cette histoire de fous et neutraliser un dangereux réseau d'espionnage.

Countdown (édité par Access) n'est pas un jeu d'aventure comme les autres ; mais probablement le premier à faire vraiment appel à la psychologie. Si vous ne savez pas manier à bon escient la séduction, la menace ou le bluff, vous n'êtes pas près de quitter la chambre où vous êtes enfermé à double tour. Aucune saisie au clavier ne se révèle nécessaire : il suffit de cliquer sur les actions possibles et l'objet sur lequel elles doivent s'exercer, ou bien sur le ton que l'on souhaite donner à la conversation, qui peut tourner court si elle est maladroitement menée - tout comme elle peut s'éterniser... De fil en aiguille, on en apprend alors long sur la clinique et sur ceux qui la dirigent. L'aventure s'annonce touffue - aussi passionnante, riche en rebondissements et compliquée qu'un roman de John Le Carré ...

Il faudra examiner soigneusement cinquante lieux de par le vaste monde, découvrir et collecter des objets. Rien que de bien classique, même si la carte VGA en 256 couleurs autorise un luxe de demi-teintes et de nuances.

Frank MacBain, (agent de la CIA) possède un petit ordinateur fort utile relié avec son siège à Langley, en Virginie. Mais c'est dans les dialogues avec les personnages que *Countdown* donne (merci John Donne) toute sa mesure : on peut revenir dix fois sur le même sujet et obtenir des variantes de la conversation, qui font que l'on grappille toujours de nouveaux renseignements, exactement comme dans la réalité ! Mieux encore, l'expression des personnages reflète leurs sentiments : surprise, colère et regards matois se succèdent... Les passwords pour progresser se révèlent exceptionnellement rares - pas plus de seize ! Et Access nous dispense de ces réponses-fleuves qu'affectionnent les Américains. Conséquence, les dialogues sont brefs et très vivants.

De temps en temps, notre aliéné d'occasion sombre dans d'obscures réminiscences du passé. *Countdown* bascule alors dans un mode vraiment onirique. Des visages numérisés apparaissent, animés comme au cinéma. Ils parlent : "Fais en sorte qu'il ne se souvienne plus de rien. - T'inquiète pas, je m'en charge." Avec une carte sonore, la voix résonne un max, saisissante de vérité.

On attend donc avec impatience les softs sur CD-ROM, lorsque l'ensemble d'un jeu (et pas seulement les séquences intermédiaires) atteindra le niveau de n'importe quelle production cinématographique. On y viendra : une foule d'éditeurs y travaillent - et la technique suit !

Huit disquettes compactées Access pour PC et compatibles.

B.J.

Des graphismes aussi beaux que dans le 1, une musique et un son bien travaillés, et surtout la rapidité de l'animation et de l'action, font de *Speedball 2* un produit véritablement amusant.

Disquette Image Works pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

P.T.

TOP MICRO NEWS

DRAGON'S LAIR 2

Time Warp

Au fil de l'épée, Dirk beau gars mais pas autant que Bogarde.

Incroyable ce que les princesses font perdre de temps aux preux chevaliers ! Alors que notre ami Dirk pensait couler des jours heureux en compagnie de sa bien-aimée (la sublimissime princesse Daphné), Mordroc le sorcier réussit à l'enlever et la cacher dans le sombre tourbillon du Temps. Reparti pour un tour, il va falloir qu'il s'agite dans tous les sens pour sauver la pauvre enfant...

Toujours aussi Walt Disney, *Dragon's Lair 2* se révèle aussi beau que l'épisode précédent - et bonne nouvelle pour les possesseurs de STE, l'éditeur allemand a prévu un mode 4096 couleurs rien que pour eux ! Pour les sons, pas de surprise, la digitalisation se manifeste à merveille : on en prend plein les oreilles et on aime ça.

Le jeu lui-même ne subit pas de changements notables : on a toujours l'impression d'assister à une superbe "démo à jouer", mais une fois l'effet de surprise de l'original assimilé, on se délecte sans arrière-pensée des deux changement fondamentaux qu'on y a inclus. Peut-être me goure-je, mais il semble que ce logiciel se révèle en général plus souple d'emploi et moins pointilleux question timing. Basez-vous sur le son pour vous lancer dans la grande aventure...

Truc du mois : à la première scène, passez le joystick à gauche lorsque votre belle-mère dit "My !". Ensuite, lorsque Dirk arrive sur le pont-levis (et là, c'est vraiment speed), tirez le joystick vers vous puis, sans attendre, allez à droite. Ensuite, appuyez sur feu lorsque notre flambergeur recule et filez encore vers la droite, et tirez vers vous, gauche, gauche, épée, gauche... Je vous laisse découvrir la suite ! Avec ses six disquettes, *Dragon's Lair 2* vous occupera un bon bout de temps.

Sauvés !

La sauvegarde, grande nouveauté, va vous apparaître très rapide et très pratique. Avant chaque scène, appuyez sur "S". Le programme vous demande d'insérer une disquette dans le lecteur. Pas la peine de la formater - temps de la sauvegarde : une seconde à peine ! Au début du jeu, Dirk s'enfuit devant sa belle-mère armée d'un rouleau à pâtisserie... Par un curieux concours de circonstances, les traducteurs de la doc (en français tordu mais compréhensible) ont rendu la chose par "rouleau à pte". Y a un code ASCII circonflexe qu'a dû coincer quelque part... On arrive tout de même à saisir que l'aventure va conduire Dirk à travers le Temps. Une fois dans le château, toujours poursuivi de la vieille emmerdeuse et de son

TOP MICRO NEWS

TEAM SUZUKI

"Gare à toi Mac Adam !", disait la prostituée motorisée.

Dégommer l'asphalte à grands coups de "burn out" et négocier des épingles à cheveux à 200 km/heure et des broquilles, voilà bien le vœu de tout motard refoulé qui se respecte. Et figurez-vous que j'en suis ! Moi qui n'ait que rarement dépassé le stade de la 125 cm3, je dois dire que grâce à des vrombissantes de ce type, je me sens renaître... Mieux, je me sens un autre homme ! Un déglingué de la vitesse, une bombe humaine en quelque sorte. Se laisser griser par le souffle du vent qui vient vous chatouiller les narines à travers les interstices du casque intégral, quel pied ! Sauf que ce n'est pas sans risque, surtout si le guidon se voit remplacé par une souris, ou pire, par un vulgaire joystick. Eh oui, les p'tits gars, là ça se complique. Et la raison, c'est que ça bourre un max. A tel point que le pilote inexpérimenté a toutes les chances de faire les trois quarts du parcours dans les décors. Rendez-vous compte que le temps passé à faire du hors-piste (?) est comptabilisé sous la forme d'un pourcentage qui, arrivé à 100%, signifie la chute assurée. Dégringolade que vous aurez d'ailleurs l'extrême avantage de revoir

ustensile culinaire de compétition, le malheureux beau-fils doit se tirer des griffes d'un gigantesque serpent (nous aussi on peut dire n'importe quoi), descendre dans un puits, sauter sur des piliers qui s'écroulent sous ses pas, passer au-dessus d'une rivière de lave, explorer un squelette (gare au puits), grimper sur la machine à voyager dans le Temps et la mettre en marche (avec le serpent aux trousses) et débarquer dans la préhistoire,

ptérodactyles en tête. Emporté dans les airs par un de ces monstres que j'aurais décidément voulu connaître, l'athlète médiéval doit se lâcher au bon moment. Voilà pour un cinquième de l'action ! Décidément, *Dragon's Lair 2*, s'il n'est pas à proprement parler un véritable jeu, se présente malgré tout comme un truc superbe.

Six disquettes ReadySoft pour Amiga, Atari ST, PC et compatibles et Mac 2 couleur.

P.T.

sous des angles différents - et au ralenti, s'il vous plaît !

Comme nous l'avions déjà expliqué dans la preview du numéro 41, les programmeurs de *Team Suzuki* ont collé un max à la réalité. Bien qu'il ne s'agisse pas de digitalisations, les réactions et les vues à partir de la bécane sont directement issues de vidéos provenant de la firme japonaise.

La seule constatation négative que l'on puisse faire à l'encontre de cette superbe simulation vient du manque de finesse graphique : les machines aux coupes très anguleuses n'ont pas de pilote... Mais il fallait bien faire un choix : la vitesse ou la beauté.

Rassurez-vous, malgré ces restrictions, *Team Suzuki* demeure d'une grande qualité. Très certainement l'une des meilleures simulations de moto sur le marché (les mecs du Paris-Dakar devraient en prendre de la graine...

Disquette Gremlin pour Amiga et Atari ST. G.B.

LINE OF FIRE

Aïe ! Aïe ! Aïe ! Que dire d'autre devant cette débauche de vide saccadée ?

Passons sur le scénario, proche de celui d'une *Operation Wolf* au petit pied. Certes, il ne s'agit pas de sauver le président mais le résultat

c'est du kif : une suite de missions à remplir, interrompue à chaque niveau par l'apparition d'une carte de mes deux.

Dès que la chose commence, on se rend compte que la machine (en fait le logiciel) ne supporte absolument pas plus de 3 sprites à l'écran. Lorsqu'il n'y a qu'un ennemi, ça boume et quand il y en a plusieurs, ça se traîne pitoyablement - à la manière

d'un jeu en Basic (et encore, un Basic à faire vomir une guenon en chaleur). On ne me la fera pas en disant que le ralentissement est là pour permettre au joueur d'avoir le temps de s'en sortir - je n'en croirais rien !

La seconde séquence (la première déconnait dans un couloir) se déroule dans la jungle. Attaqué par des hélicoptères, le joueur ébahi découvre avec horreur des sprites carrés et d'une laideur cauchemardesque. Par esprit de charité, no comment sur ce qui vient après... Ils ont trop de sous ou quoi, chez Sega ? Je suis presque certain que l'opération va leur coûter du fric - et pourtant, ce *Line of Fire* n'a pas dû vider leur bourse...

Disquette Sega pour Amiga et Atari ST.

P.T.

TOP MICRO NEWS

HEXSIDER

Les Hexsiders hexagonaux et excitants s'exercent dans le labyrinthe...

C'est carrément un jeu rondement mené, conçu dans l'Hexagone. Un futur tube ?

Sous ce curieux "tranglonéologisme" évoluent des robots hexagonaux, modulables à volonté. Ils sont utilisés pour manipuler des produits dangereux ou bien pour travailler en milieu hostile (zones radio-actives, fond des mers...) Ils exécutent aussi de menues tâches dans les couloirs du Centre général de la Sécurité, lequel vient d'être saboté par des terroristes. Vous télécommanderez six hexsiders, qui s'efforceront de remplacer le module défectueux de cet ordinateur.

Un robot hexsider tout nu se constitue d'un module de base - son unité centrale que télécommande le joueur. Les hexsiders dissidents sont évidemment manipulés par d'invisibles malfaisants. Leur unité centrale contient une carte-mère avec processeurs et mémoires, des batteries, un radar, une caméra et un bras articulé permettant de saisir d'autres modules et de s'autoconstruire. Les modules complémentaires possèdent d'intéressantes capacités : l'un d'eux leurre les rayons laser, un autre repère mines et bombes à retardement, un autre encore détruit les modules adverses pour peu qu'ils soient placés à la même hauteur que lui. Il en existe plus de quatorze types différents qui s'empilent comme des assiettes...

Les pièges qui émaillent le labyrinthe pullulent. Portes pas toujours évidentes à franchir, téléporteurs, mines, électro-aimants etc., font obstacle à la progression des ferrailles zélées.

L'univers des hexsiders se présente aussi comme un monde hexagonal, le règne de l'angle à 120° ! Le scrolling très fluide, les stratégies et les déplacements, intimement liés à ce nombre sacré, ne manqueront pas de vous satisfaire. Et le labyrinthe peut être visualisé en deux ou en trois dimensions. En fait, le joueur sera souvent amené à alterner rapidement les vues en 2-D et celles en 3-D. Dans le premier cas en effet, il bénéficiera d'une vision plus vaste mais sans relief (un handicap certain !).

De plus, au moindre changement de trajectoire, tout le terrain pivote, entraînant des flashes qui menacent d'ophtalmie les fragiles des mirettes. Dans le second cas, en 3-D, la vision se révèle plus restrictive mais on discerne beaucoup mieux les niveaux et l'empilement des modules - et donc les possibilités du métalloïde.

Les déplacements sont très vifs, soulignés par un bruitage "rayon laser" qui plonge tout de suite le joueur dans l'ambiance. Le reste est affaire de rapidité et de jugeote... La musique, malheureusement déchire les oreilles et les graphismes sont d'une austérité monacale. Passe encore que le mode VGA ne soit pas exploité ; *Welltris*, pour ne citer que lui, a pleinement démontré la richesse de l'EGA. Ubi Soft ferait bien de mettre un peu de modelé et quelque nuances dans ses aplats. Pour nous consoler, ils ont glissé la possibilité d'afficher le mode 2-D en moult variantes, du monochrome noir aux couleurs les plus kitsch. Il va de soi que les teintes originales sont les plus réussies. Rien à redire en revanche au niveau de la jouabilité : *Hexsider* se renouvelle à l'infini, se pilote avec une grande précision et l'on n'est pas près d'en arriver au bout !

Disquette Ubi Soft 720 Ko pour PC et compatibles **B.J.**

SAUVEZ YURK

A trop cracher le feu, le petit dragon a fini en enfer...

Vous vous y retrouvez à rôtir avec Yurk, un gentil dragon. Et pour en sortir, il faudra se lancer à la recherche de trois cristaux magiques.

De prime abord, le scénario et la manière de jouer semblent ne pas briller par l'originalité : une quête, des fenêtres qui montrent le lieu dans lequel on se trouve, une autre pour le texte, une dernière enfin pour se déplacer, manier les objets et valider l'action choisie parmi plusieurs possibilités - il n'y a pas là de quoi hurler au génie ! Ne vous fiez cependant pas à cette première impression car s'il fallait éliminer tous les jeux d'aventure qui reprennent ce concept, les étagères de nos logithèques seraient vite balayées.

Sauvez Yurk se présente comme un soft d'aventure tout à fait sympathique et se déroule dans un Tartare somme toute plutôt avenant, fait de belles montagnes et de cités radieuses... La fenêtre de texte a beau proposer des options assez hardos (étrangler le vieillard, par exemple), la méchanceté ne paye pas (et soit dit en passant, un objet ne peut pas transmettre la lèpre, contrairement à ce que le soft laisse entendre).

La géographie de ce logiciel diabolisant est assez tourmentée, avec des va-et-vient nombreux dans plusieurs dizaines d'endroits et même une téléportation pour brouiller les cartes. La musique, sautillante, et les graphismes colorés changent de certains jeux aux teintes tristounettes et à l'ambiance musicale monotone.

Finalement, on ne voit pas beaucoup Yurk, le dragon : c'est l'ordinateur qui rappelle sans cesse sa présence à vos côtés - un peu dommage pour ce jeu très agréable !

Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC. **B.J.**

TOP MICRO NEWS

LA FERME

Cocorico, groumpf et bêêêê !

Lorsque j'étais une toute petite fille, j'aurais aimé disposer d'un logiciel d'éveil aussi bien conçu que *La Ferme*.

Contenu sur deux disquettes, ce programme destiné aux enfants de 3 à 7 ans a pour but d'accroître leur compréhension auditive et de développer leur sens de l'observation. En choisissant un des trois dessins présentés, l'enfant accède à un écran qui représente une saynète campagnarde. Puis une voix digitalisée lui demande alors de reconnaître les différents animaux qui défilent sur l'écran. L'ordinateur fait alors entendre le cri spécifique à chaque animal et le désigne verbalement (le cochon grogne, le canard cancane etc.). Ensuite, le jeu de questions/réponses portant sur les noms de nos frères de basse-cour - dénominations des cris ou son lui-même - reprend son cours normal. Simple et efficace ! Naturellement, tout se commande à la souris afin de permettre aux plus jeunes (et à certains parents un peu déjantés) de se servir de l'ordinateur sans peine.

De plus, rappelons-le, tous les ordres sont donnés de vive voix. Pas de messages abscons à l'écran... Paraîtront prochainement d'autres disquettes qui participeront du même principe et auront pour thème la rue, l'école, les animaux sauvages, les instruments de musique, les bruits de la maison et les accidents domestiques (principale cause de mortalité infantile après les accidents de la route - une larme s'impose).

Réalisée avec le concours d'enseignants et de pédagogues, cette collection est aussi disponible en anglais. Ne doutons pas qu'elle rencontrera un vif succès outre-Manche. En France, même si cela ne constitue pas sa vocation première, elle pourra s'imposer comme une approche originale de la langue anglaise. Are you ready, cackling chickens ?

Deux disquettes CCD pour Atari ST. (CCD Informatique, 2 bis, rue Dupont-de-l'Eure. 75020 Paris.)

Miss Cool

DENVER

Je découvre les couleurs a pour vocation d'inciter les jeunes enfants à goûter aux joies de la peinture sans se salir des pieds à la tête.

Si le coloriage se révèle une façon agréable et éducative d'occuper les têtes blondes, il se solde bien souvent par des débordements qui obligent l'adulte à jouer du gant de toilette et de l'éponge.

Heureusement, grâce au sympathique dinosaure de FR3 - Denver -, Loriciel propose un éducatif permettant aux gamins de barbouiller sans risque. Contenant 14 coloriages, *Denver* permet aux 3/8 ans de se familiariser avec le mélange des couleurs (sauf CPC, PC EGA et CGA) puisqu'à partir de teintes de base, on pourra obtenir une grande variété de tons.

A l'aide de la souris, l'enfant trempe un pinceau dans différents pots et remplit les zones du dessin par simple cliquage. Et il se révèle à tout moment possible d'afficher un modèle déjà colorié, ce qui conduit le chérubin à exercer sa mémoire visuelle.

Si la conception du produit ne brille pas par l'originalité (cf. *Colorimage de Jeriko*, par exemple), il a au moins le mérite de proposer des dessins attractifs qui plairont aux âmes tendres.

Disquette double face Loriciel pour ST. Existe aussi sur Amstrad CPC, Amiga, PC & compatibles.

Miss Cool

TOP MICRO NEWS

ZIPANG

Vous saurez tout sur le zizi... Pang !

On ne compte plus les nouveautés Nec qui submergent le marché informatique... Avec une moyenne de sept jeux par mois, les différents programmeurs qui travaillent sur cette console n'en négligent pas la qualité pour autant...
C'est ainsi que nous avions remarqué une recrudescence de jeux originaux ressortant au concept intello-strabismo-superbeau tels *Sokoban World*, *Be Ball*, ou encore récemment *Gomola Speed*.

Je vous présente donc dans cette optique le dernier-né de Pac-in-Video, *Zipang*, truc qui demande (comme les titres cités plus haut), un minimum de matière cervicale (mais ne balancez pas la purée partout, pidzouille et rata de trisomique !).

Vous incarniez un jeune prolétaire nippon ni mauvais, à une époque indéterminée, qui doit sauver le Japon d'une emprise magique imposée par les Chinetoques. Une histoire bien jaune (comme moi, d'ailleurs). Pour parvenir à vos fins, il faudra traverser un nombre toujours croissant de rooms (salles) qui représentent chacune une parcelle du Soleil Levant dévasté. Le scénario ainsi abrégé, passons au descriptif de cette magnifique création...

Tout d'abord, vous survenez sans rime ni raison dans une salle (aux décors de tout premier ordre) dont vous ne pourrez pas vous échapper, à moins d'en trouver la clé... Pour ce faire, vous ne disposerez que d'une épée et d'une faculté magique (cette dernière ne s'obtiendra pas sans combat). Avec l'épée, vous ferez, en giflant l'air, apparaître ou disparaître des blocs de pierre sur lesquels il vous sera loisible de grimper...

Avec les sortilèges, une seule possibilité : la destruction. Oui, car vous aurez à vous débarrasser de monstres à la mine patibulaire qui vous bloqueront généralement le chemin vers les objets précieux à prendre, les bonus à récupérer, et le passe-partout qui vous ouvrira d'autres horizons (la salle suivante - quoâ !).

Enfin, pour faire table rase des pitoyables déchets tératologiques, vous devrez détruire certains amas pierreux (car l'utilisation des bonus ne se fait pas à l'infini). Faire apparaître/disparaître (trouver pour une fois le bon chemin en un temps limite - stressant !), s'aider parfois des ennemis pour y parvenir, voilà les recettes de ce jeu admirable - à la *King's Valley 2*. A ne pas manquer !

Cartouche Pac-In-Video pour la console Nec.

H.U.

TOP MICRO NEWS

MAGICAL BOY'S ADVENTU

Jack, la Secte du Chapeau aura ta peau (poil à la bande Velpeau)...

Soixante-trois mille années auparavant, un certain Jack, âme damnée des puissances obscures, avait plongé la planète Isis dans le plus noir des ravins métaphysiques. Heureusement, la Secte du Chapeau Magique (Magical Hat) veillait au grain et réussit à terrasser les forces du Mal en les précipitant dans l'océan au terme d'une bataille terrifiante, où la Terre fut, dit-on, secouée de toutes parts et séparée en six continents (l'actuelle Isis).
Mais Jack n'est pas mort et hante les profondeurs en préparant sa vengeance (il a décidément un petit air de Ça, de Stephen King). En tant que descendant du Magical Hat et détenteur de la magie du Chapeau,

HAT

RES

réussirez-vous à déjouer les plans maléfiques de l'infâme Garg, euh, non... de l'innommable Jack ?!

Après cet historique, feuilletons donc ce livre merveilleux qu'est *Magical Hat Boy's Adventures*. Sega nous montre là un jeu à la Nec (avec autant d'humour que dans *PC Kid*, et autant - sinon plus - d'aventure que dans *Son Son 2*, par exemple). Mais ne considérez pas ce jeu comme une copie façon Nec. En effet, Sega a su tirer parti des capacités de sa Mega Drive au maximum, et de l'imagination fertile de ses programmeurs : tout cela se révèle riche en astuces à découvrir, en armes, en couleurs, en animations et en musiques de toute sortes...

Vous devrez progresser selon un scrolling horizontal, trouver le bon chemin ainsi que tout ce qui, au premier abord, n'apparaît pas franchement visible (héhé !).

Et comme de juste, vous aurez à affronter en cours de route diverses créatures de Jack qui auront pour tâche première de vous barrer la route. Vous trouverez, comme à l'habitude, des armes en grand nombre et des

incantations magiques. *Hat Boy's* vous réservera enfin de petites surprises à la japonaise - type jackpots à bonus !

Au cas où vous ne l'auriez pas encore compris, ce jeu regroupe à lui seul tous les ingrédients nécessaires à un Top. A votre comprenette de derrière le cervelet : *Magical Hat Boy's Adventures* vous réclamera des heures et des heures d'attention !

Cartouche Sega pour la console Sega Mega Drive japonaise.

H.U.

1, rue de Metz, 31000 TOULOUSE. Tél. : 61.23.48.02
AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-NEC-NINTENDO-PC-SEGA

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT
SEGA, NEC et NINTENDO
VENTE ET ECHANGE

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT

NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....

CI-JOINT MON REGLEMENT	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE REMBOURS. (+30F)				
	TOTAL		FORFAIT ECHANGE (100 F x nombre de titres)	
			TOTAL	

Téléphoner pour les disponibilités frais de port+15F (pour les achats seulement)

CHANGEZ DE JEU !!! POUR 100 F (port compris)

Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

SEGA

16 BITS

20 F
ALEX KIDD
RAMBO 3
WORLD CUP SOCCER
ZOOM

30 F
BASEBALL
BASKETBALL
COLUMNS
CYBERBALL
E SWAT
FORGOTTEN WORLD
GHOSTBUSTERS
GOLDEN AXE
HERZOG SWI
LAST BATTLE
MYSTIC DEFENDER
MOONWALKER
SPACE HARRIER 2
SUPER HANG ON
SUPER SHINOBI
SUPER THUNDERBLADE
TECHNOCOP
THUNDER FORCE 2
TRUXTON

40 F
BATTLE SQUADRON
SUDOKAN
GHOULS & GHOSTS
GOLF
POPULOUS
SUPER MONACO GP

50 F
PHANTASY STAR II
SWORD OF VERMILLION

8 BITS

20 F
ALEX KIDD 1
CYBORG HUNTER
GREAT VOLLEY
WONDERBOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

30 F
ALEX KIDD 2
ALTERED BEAST
AMERICAN FOOTBALL
BOMBER RAID
CALIFORNIA GAMES
CAPTAIN SILVER
CASINO GAMES
DEAD ANGLE
GOLVANIA
KENSEIDEN
MASTAN
SCRAMBLE SPIRITS
WANTED
WORLD GAMES

20 F
ALEX KIDD 4
ASSAULT CITY
BASKETBALL KNIGHT
BATTLE OUT LN
CHASE HQ
DOUBLE DRAGON
FIRE AND FORGET 2
GOLDEN AXE
GOLVELIUS
LORD OF SWORD
OPERATION WOLF
PSYCHOFOX
R-TYPE
RC GRAND PRIX
RUNNING BATTLE
SHINOBI
SLAPSHOT
SPELLCASTER
TENNIS ACE
VIGILANTE
WONDERBOY 3

NOUVEAUTES 8 BITS

20 F
COLUMNS
E-SWAT
FREEDOM FIGHTER
GAIN GROUND
GHOULS & GHOSTS
MICKEY MOUSE
MOONWALKER
PARLOUR GAMES
SHINOBI 2
STRIDER
SUBMARINE ATTACK
SUPER MONACO GP
ULTIMA 4
WORLD CUP SOCCER

NINTENDO

20 F
ALPHA MISSION
GHOST & GOBELINS
GUNSMOKE
TIGER HELI

30 F
CAPTAIN COMIC
CASTLEVANIA
COBRA TRIANGLE
CRISTAL MINES
DRAGONBALL
GALACTIC CRUSADER
GOONIES 2
IRAN WARRIORS
KING NEPTUNE
LIFE FORCE
MASTER CHU
METAL FIGHTER
METAL GEAR
METROID
PINBALLS
PUNCH OUT
RAD RACER
ROBOT WARRIOR
ROBOCOP/MONS
RYGAR
SILENT ASSAULT
SOLOMON'S KEY
TEENAGE MUTAN TURTLES
WIZARD WARRIOR
WRESTLEMANIA
REVOLS

30 F
BATMAN
LEGEND OF ZELDA
SIMON'S QUEST
SUPER MARIO BROS 2
TRACK'N FIELD 2

NEC

20 F
BEACH VOLLEY
LODE RUNNER
REVOLS

30 F
AFTER BURNER 2
BOMBER MAN
CHAMP WRESTLER
DEVIL CRUSH
DIE HERO
DOWN LOAD
F-1 CIRCUS
FINAL BLASTER
FORMATION SOCCER
GONOCA SPEED
HELI EXPLORER
IKARI
MOMO SHOW
NINJA SPIRIT
OPERATION WOLF
OUT RUN
PC KID
RASTAN SAGA 2
SPLATTER HOUSE
SUPER FOOLISHMAN
SUPER STAR SOLDIER
SUPER VOLLEY BALL
THUNDERBLADE
WORLD COURT TENNIS
ZIPANG

30 F
ATOMIC ROBBOT KID
CHASE HQ
GUNHED
KNIGHT RIDER
MR HELI
NINJA WARRIOR
NEW ZEALAND STORY
P 47
R-TYPE
SIDE ARMS
SQ DANBUS
TAITO MOTORBIKE
TIGER ROAD

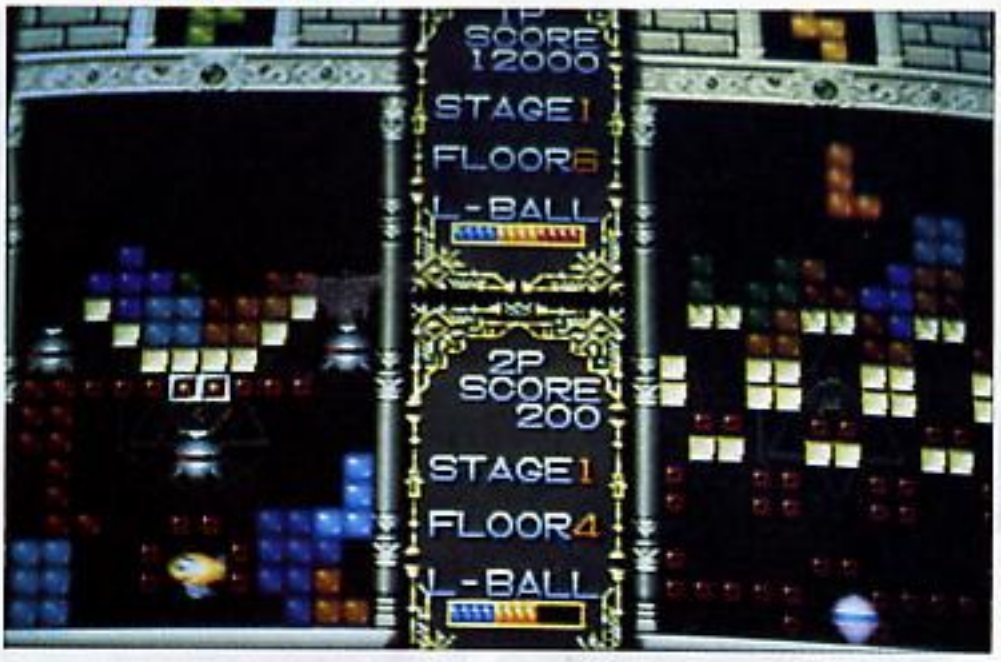
NOUVEAUTES
AERO BLASTER
CRAZY CAR
FINAL MATCH TEN
HURRICANE
JACKY CHAN
SPINDAR
VIOLENT SOLDIER

GAME BOY... NOUS CONSULTER

TOP MICRO NEWS

PUZZLED

Cinq neuvaines en ballon.



Encore un petit dernier de chez SNK : *Puzzled* porte bien son nom... A mi-chemin entre la réflexion et l'arcade/aventure, ce jeu se révèle bourré d'idées et son style novateur aura de quoi contenter plus d'un passionné.

Tout remonte à bien longtemps, très longtemps, à une époque où la Terre ne connaissait pas Satan et ses œuvres. Mais l'existence euphorique que menaient les paisibles habitants de quelques fleurissantes contrées était menacée par l'épée de Damoclès que brandissaient les forces du Mal : peste bubonique et autres malédictions, qui s'infiltraient dans les moindres recoins de ces pays de cocagne. Seuls deux petits villages furent momentanément épargnés : il fallait faire vite, très vite... Deux petits poulets de grain - une nana et un mec en l'occurrence - furent désignés pour monter au sommet de la Tour du Soleil afin d'y rencontrer un mage tout puissant, le Protecteur et le Maître de la planète. Conscients des dangers qu'ils allaient rencontrer, ils demandèrent au sorcier de leur village pouvoirs magiques et sorts favorables pour les tours et détours de leur future aventure.

Le principe brille par la simplicité... Au moyen d'une montgolfière ou d'un mini-dirigeable (au choix) le ou les deux joueurs doivent (selon le principe du célèbre *Tetris*), emboîter des pièces de formes différentes pour créer des lignes qui, une fois complètes, disparaissent - laissant ainsi tout loisir aux plus légers que l'air de monter à l'étage supérieur. Chaque étage de la tour se trouve composé de dix stages, mais attention aux monstres, fils à haute tension, Mings (vos ennemis jurés) et à toutes les autres embûches parsemées ici et là. On vous imposera en supplément un timing, ce qui rend le soft de plus en plus ardu.

Ce mélange novateur de réflexion, de réflexes (tout court) et de passion aventureuse vous semblera du plus grand intérêt et devrait - à en croire le temps que nous y avons passé - remporter tous les suffrages. Bis repetita placent !

Cartouche 22 mégas SNK pour la console NEO-GEO. **S.A.**

DANGEROUS SEED

Au fin fond de l'univers, la Galaxie 25 est en train de subir une attaque éclair des Héliâns, soldats hybrides prêts à tout (oui, oui, ce sont les méchants, mamie). Leur nom de guerre : *Dangerous Seed*. Ainsi commencèrent les conquêtes successives de toutes les nébuleuses par ces androïdes assoiffés de destruction. Tout à fait par hasard, ils s'étaient dit: "Tiens, et si on attaquait la Terre ?"

Aussitôt dit, aussitôt fait... Traversant l'Empire Galactique, les méchants installent leur base sur la Lune et décident de mener la vie dure aux pauvres Terriens. L'esclavage, la honte et le sentiment de déréliction s'abattent sur tous (crise pas, mamie, c'est de la fiction...).

C'est à ce moment précis que les programmeurs de ce soft au scénario débilitant font intervenir trois jeunes rebelles qui, à bord de leur *Moon Diver* (assemblage de trois navettes autocollables - et hop !), vont faire pousser des hurlements d'indignation aux pauvres Héliâns. Au cas où vous ne l'auriez pas encore compris, vous piloterez en personne le *Moon Diver* (équipé d'une diversité incroyable d'équipements offensifs), traverserez ainsi douze stages et foutrez la tripotée à douze "boss" plus tarés les uns que les autres (allez, faites pas les idiots, rendez-vous, quoi !).

Les graphismes - sympathiques - ne s'inspirent heureusement pas du scénario, les musiques résonnent presque agréablement et les créatures de cauchemar sont tout à fait dignes de votre pugnacité. Ce jeu, banal dans le fond, satisfera néanmoins les amateurs de shoot'em up verticaux. Enfin je vous rassure (et toi aussi, mamie), ce truc ne réclame pas un niveau intellectuel très élevé et pourra donc être abordé par toutes - et même par tous...

Cartouche Namcot pour la console Sega Mega Drive japonaise. **H.U.**

TOP MICRO NEWS

MICKEY MOUSE

On voit des mickeys partout.

Tout comme la version Mega Drive, la mouture proposée sur la Master System relève de la génialité - bien évidemment, toutes proportions respectées. L'histoire est exactement la même : suite à l'enlèvement de sa bien-aimée Minnie par la machiavélique sorcière Mizrabel, Mickey part en quête des gemmes magiques, qui livrées en mains sales à la chevaucheuse de balai, rendront la liberté à sa douce et tendre.

Les modes "Practice" et "Normal", se trouvent parfaitement adaptés aux possibilités des joueurs, qu'ils soient débutants ou déjà aguerris... Si la firme Sega, en accord avec la société Walt Disney, s'est efforcée de commercialiser ce très bon produit, c'est en majeure partie à cause du droit de regard dont disposait l'entreprise américaine sur le soft. Il était donc peu probable - voire impossible - que le jeu ne participe pas de la qualité des célèbres dessins animés qui jadis firent l'unanimité à travers le monde (encore aujourd'hui d'ailleurs).

Outre ces atouts incontestables, *Mickey Mouse* sur la console 8 bits fera plus d'un heureux...

De fait, la petite présentation genre BD et non pas animée comme dans la version Mega Drive constitue la seule différence entre les deux réalisations.

Les graphismes ressortent admirablement, le choix des coloris (de magnifiques tons pastel) y faisant pour beaucoup. Les ziziques, similaires à celles de sa grande sœur, ne peuvent hélas pas soutenir la comparaison en ce qui concerne le rendu acoustique, mais peu importe : elle est bel et bien là pour le plus grand plaisir de tous. Si vous voulez en savoir un peu plus, référez-vous au n°43 de Micro News, histoire de jeter un coup d'œil sur la version Mega Drive.

Cartouche Sega/Walt Disney pour la console Master System. S.A.

OVERRIDE

Tout dernier arrivé dans notre rubrique consoles, *Override* se classe dans la catégorie des shoot'em up purs et durs, où que penser pas besoin : les réflexes ah que ça suffit !

Ceux qui aiment bétonner sur la tronche d'extraterrestres en culottes courtes prendront un plaisir certain et vice loque car tout s'enfile très vite, même si on en revient toujours au rythme quasi masturbatoire d'intrigues toujours semblables (on le répète assez).

Tout allait très bien jusqu'au jour (quand vous serez mort depuis des siècles) où une flotte de vaisseaux venue d'une autre constellation, décida de prendre possession de notre satellite, demeure chérie de Séléné, sans crier gare (ta gueule à la récré).

De leur côté, les gouvernements qui faisaient partie de la Confédération balancèrent un émissaire genre rémora dans les espaces infinis pour se coller à l'affaire et rendre compte. Manque de bol pour celui-ci, les extraterrestres ne virent pas ça d'un bon œil et agglomérèrent sa tronche de faux-derche au tapis étoilé du firmament (Momo, bouche le trou noir tout de suite, merde !).

Découvrant avec horreur et stupéfaction le manque de savoir-vivre de ces emmerdeurs d'outre-espace, le Conseil de mes deux envoya sur le champ de déshonneur une force armée de gros calibre (nom de code *Override*). Le carton allait commencer...

Dans ce jeu qui vous menace d'une overdose, les options et assistances techniques sont au pilote ce que les hémorroïdes sont au mangeur de poivre de Cayenne (bonjour la référence - je sais !) mais pourquoi se priver quand on peut avoir ce qui se fait de mieux : options rotatives, missiles guidés, bombes etc. - toute la collection ne tiendrait pas dans un Larousse (édition 91).

Tout le piquant du soft vient du fait que l'ensemble va très vite, cela bouge un max, autant que dans le super Super Star Soldier (connu comme la suite de *Gunhead*). Alors ne vous en privez pas si le genre vous plaît.

Carte DECO pour les consoles Core Grafx et Super Grafx. S.A.

TOP MICRO NEWS

RINGSIDE ANGEL

Une "faible" femme se met en catch...

Le catch, ce "sport" d'origine anglo-saxonne (qui n'est rien d'autre que de la lutte libre professionnelle), mettait en scène bien souvent, deux (voire plusieurs) compétiteurs adeptes de castagne, dans des rencontres qui se déroulaient généralement dans de minables salles de quartier.

Avec ce soft, la société Asmik offre la première simulation sportive de lutte mettant à l'honneur les femmes. Et quelles meufs ! De vraies tigresses qui comme les professionnelles qu'elles sont connaissent tous les coups les plus tordus (et ça n'est pas pas peu dire) - exécutés avec ferveur. Et que je te lui tords le coup, que je lui fais un tassement de la colonne ou que je lui donne un coup de boule maison (vraiment mignonnes ces petites !), et bien d'autres encore : 14 techniques au total. Le tournoi se révèle sans nul doute le mode le plus excitant et vous offrira les plus grandes satisfactions (quel pied de voir de jolies donzelles se mêler et s'emmêler, en des postures passablement suggestives !).

Une fois que vous avez sélectionné votre mode, vous devez choisir les adversaires du futur match (la participation se fait à un ou à deux joueurs et pourquoi pas avec une copine...). Quand le combat a débuté, un tableau situé juste au-dessus du ring renseigne le compétiteur sur l'état dans lequel se trouve sa lutteuse, son niveau de force, le temps de jeu et celui des reprises, le reste dépendant uniquement de vous.

On l'apprécie maintenant dans de nombreux pays comme le Mexique, le Japon (pas étonnant au pays des sumos) et les Etats-Unis - où d'ailleurs il a été remis au goût du jour, amenant les femmes à pratiquer cette démonstration de force plus spectaculaire que dangereuse dans ses règles modernes (ce n'était pas le cas auparavant où toutes les prises et clés se portaient véritablement). Toutes sorte de catchs furent et sont encore pratiqués par ces sveltes et gracieuses madonnes qui n'hésitent pas à jouer du bicep dans l'eau, la boue et même la farine, du moment que ça jette de la poudre aux yeux... Pourquoi se priver ?

Avec *Ringside Angel*, vous pourrez admirez la championne japonaise de ce défoulement physique, j'ai nommé Miss Cuty Suzuki ! Eh oui, bande de mateurs en charentaises, vous qui adorez les filles, surtout lorsqu'il s'agit de petites japonaises, vous allez être servis... Tenez, voilà de quoi se faire une idée de cette charmante catcheuse aux mensurations de rêve : tour de poitrine 86, taille 62, hanches 82. Impressionnant, non ? Surtout lorque l'on sait qu'elle ne mesure qu'un mètre cinquante-cinq, té la petiote !

Anecdote : pour ceux que cela pourrait intéresser, sachez que Cuty Suzuki s'est reconvertie dans le show-biz et qu'elle chante dorénavant...

Cartouche Asmik pour la console Sega Mega Drive japonaise.

S.A.

SAINT DRAGON

Le dragon glorieux des origines - animal mythique entre tous (quoique !) -, adulé par certains et craint par d'autres, a en général toujours inspiré la peur.

Afin de donner corps et fondement à la légende, les humains, des milliers d'années plus tard, décidèrent de créer des chasseurs de combat (destinés à la protection de la Terre) à l'image de cette créature

épouvantable - espérant ainsi semer la terreur chez leurs ennemis venus d'outre-espace.

Comme nous le disons bien souvent, on finira par construire une bibliothèque où l'on stockera tels des livres rares la totalité des shoot'em up sortis sur le marché. Même si les histoires semblent différentes à chaque fois, l'ensemble ne constitue qu'un simple jeu de tir, propice au défoulement psychologique. *Saint Dragon* fait partie de cette gamme, qui malgré son classicisme reste attrayante et d'une très grande jouabilité...

Chose rare sur ce type de machine, la conversion de la console Nec se révèle largement moins bien réussie que la version Amiga. Le scrolling, quoique fluide, échappe à toute forme de parallaxe et la sensation de profondeur se signale par une regrettable absence. En outre les animations de monstres comme la panthère, moins décomposées, procurent une gestuelle pour le moins saccadée à tous leurs mouvements. Enfin les musiques, qui sur Amiga donnaient l'impression de venir de la FM de la Mega Drive, sont restituées d'une façon approximative, gâchant en grande partie le soft et donc le plaisir de jeu des possesseurs de consoles Nec.

Comparée donc à la sublime version d'arcade et même aux moutures micro, *Saint Dragon* sur la Core fait piètre figure...

Carte Alcom pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

SODIPENG PC ENGINE

CORE GRAFX + 1 JEU
1290 Frs*

CD ROM
2990 Frs*

CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU
3990 Frs*

PC ENGINE GT + 1 JEU
2490 Frs*

SUPER GRAFX + 1 JEU
1990 Frs*

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

SODIPENG

(16)99.08.89.41
HOT LINE(16)99.08.95.72

Distributeurs:
ESPAGNE: *TOUR VISION SA* 338 55 86 – BENELUX: *J.P.ELECTRONICS* (02)720 93 30 – SUISSE: *LOGICOSOFTWARE* 212 65 212

*Prix publics conseillés

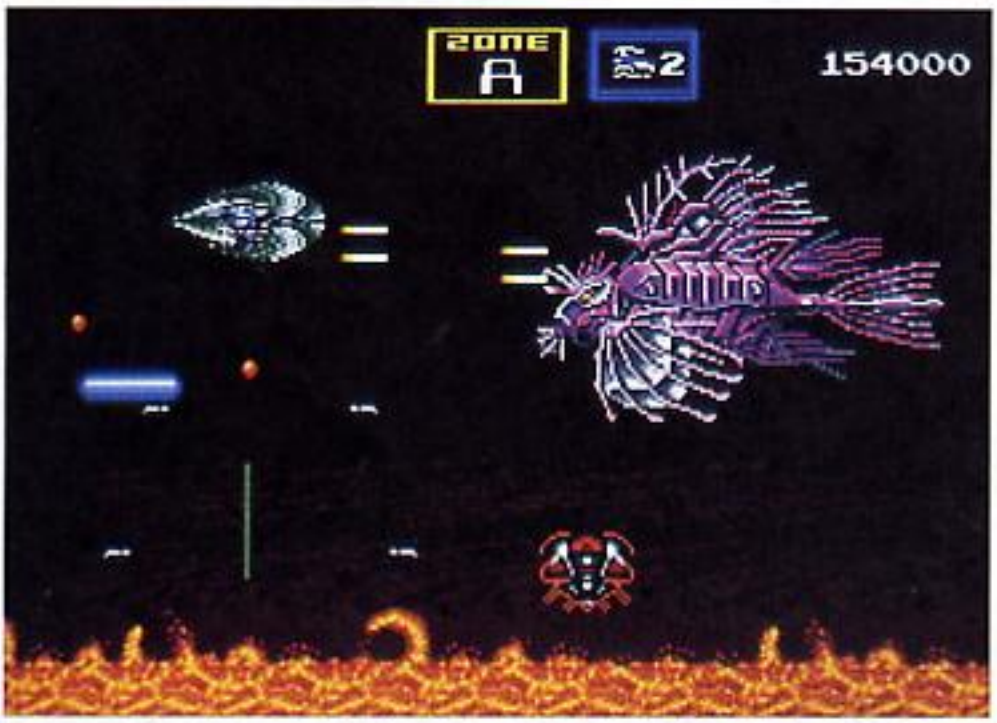
TOP MICRO NEWS

DARIUS 2

Olgariens, Olgariennes, saluez vos libérateurs !

Vous rappelez-vous ce shoot'em up impérialement nommé *Darius* ? Voici la suite de ce superbe soft... Mais qui dit suite ne dit pas forcément même style de jeu.

Charmants adeptes des jolis petits contes informatiques (mais voyons, lâchez-moi monsieur - je ne vous connais pas !), calez-vous dans votre fauteuil et écoutez : cette épopée commence au moment où la planète Darius s'enfonce dans le chaos le plus total.... Les deux héros avec qui vous aviez fait connaissance dans *Darius* (the game you see ?) avaient décidé de se casser vers une galaxie où les jours pourraient couler meilleurs (reviens, Léon !) aux dépens de leurs pauvres compatriotes. Et plusieurs milliers d'années après, dans l'immensité de la nébuleuse Olga, les descendants de ces deux clampins, qui ont crû et multiplié en copulant avec les pu'peuses Olgariennes (ou pustuleuses - je vous laisse à votre imagination débordante...), reçoivent un message : "Help us - signé Darius."



Après réception, les deux olibrius (courageux comme quatre) décident de se lancer dans le sauvetage de Darius. A bord du *Silver Hawk*, leur fidèle vaisseau superéquipé - mis à part le P.Q. et les kleenex (pas besoin de ça : ils bénéficient du bio-P.Q.) - il leur faudra traverser la Voie lactée pour détruire la base principale des tyrans qui oppressent les Dariussiens (et les Dariussiennes, oh que je les aime !). Comme se plaisent à le dire si bien les Ricains, we want you for beating them. Pour les impatients, don't be nervous, les choses sérieuses commencent pour vous....

Après avoir abrégé les formalités d'usage, lançons-nous fébrilement à l'aventure. Première constatation : les ennemis qui déferlent se révèlent de taille plus ou moins ridicule. En revanche leur rapidité d'intervention déboule un max. Et le scrolling, toujours horizontal - de gauche à droite -, les graphismes plutôt tristos au départ et la musique très variée font finalement honneur aux capacités de la Mega Drive.

Nous - pluriel de majesté - qui vous parlons à cette heure et qui détestons les shoot'em up (qui se ressemblent tous) on peut vous confier que d'une main on tape et que de l'autre on s'éclate avec *Darius 2*...

Cartouche Taito pour la console Mega Drive japonaise. **H.U.**

HARD DRIVIN'

Déjà adaptée sur Amiga et PC, cette simulation automobile est enfin disponible sur la console Mega Drive. De conception Atari sous borne d'arcade, ce jeu mérite le plus vif intérêt sur 16 bits.

Très rapide et très fluide, il se révèle malgré tout difficile à manier parce que trop sensible... La moindre pression sur le joypad lui donne du répondant, parfois même beaucoup trop - ce qui engendre vite une catastrophe bien souvent irréparable pour le joueur.

Toute l'animation se fait en vectoriel ou plus exactement en 3-D vectorielle surfaces pleines. Après une sobre présentation, un tableau de bord apparaît avec toutes les fonctions, comme le passage des vitesses, la direction etc.

En cours de partie, vous pourrez passer à une vue d'ensemble du circuit et ainsi appréhender plus aisément le parcours pendant l'épreuve. Toutes sortes de véhicules, omniprésents sur chacun des circuits, s'attacheront à gêner votre progression - certains arriveront même de face, mettant de sacrés bâtons dans vos roues ! Enfin des obstacles - looping, tremplin etc. - vous barreront la route, comme il se doit...

Certes bien réussi, il manque pourtant à ce *Hard Drivin'* le petit quelque chose qui assure l'emprise du jeu sur le compétiteur. Pour notre part, nous ne l'avons vraiment pas trouvé exceptionnel et ne lui accordons pas toute l'attention qui avait été la nôtre lors du test sur Amiga - même si cette mouture se révèle plus rapide.

Cartouche Tengen pour la console Mega Drive japonaise. **S.A.**

TOP MICRO NEWS

GAIN GROUND

Nettoyez-moi ce stadium - et plus vite que ça !

Mais non, les enfants, ce n'est pas parce que vous avez une console Sega Master System que vous n'aurez pas droit à ce dont les possesseurs de Mega Drive bénéficient. Si, si, j'insiste et je tiens à souligner l'effort accompli par les programmeurs de la firme japonaise, qui pour le plus grand bonheur des maniaques de la console, n'hésitent pas à adapter pratiquement toutes les versions 16 bits sur la 8 bits afin de ne pas laisser sur le sable les détenteurs de la première génération. Gain ground est un de ces jeux qui, comme *Mickey Mouse*, avait été adapté sur les deux consoles et qui actuellement remporte un franc succès sur le marché.

Lors de la grande finale du "Gain Ground", dans un Coliseum cybernétisé, des milliers de pauvres spectateurs - en l'occurrence des humains - se retrouvent pris au piège par des machines à faire pisser de peur un mécano enragé. De vrais "j'te bousille tout pour pas un fléche" - tant et si bien qu'on se demande encore quel subterfuge les rares rescapés ont utilisé pour échapper à cet holocauste massif (ben Momo ! Qu'est-ce que tu fais avec la gégène ?).

Vous n'avez pas de mouron à vous faire car partie prenante du groupe d'intervention Dextres et baroudeur spécialisé, vous avez tous les atouts entre les mains... Si, si, vous faites partie du team des nettoyeurs, bordel ! On ne vous demande pas votre avis, ni celui de la belle-mère... Votre mission consistera à libérer vos homologues, coincés dans diverses salles où se baladent toutes sortes d'ex-Terminators (virés pour cause de bavures de la Twentieth Century Fox) et de Snatchers en mal d'affection. Faut qu'ça saigne !

Bref on fonce dans le tas et pour chaque équipier délivré, vous obtiendrez un choix plus vaste de brise-fer, dotés chacun de capacités de combat et d'un type d'armement propres.

Graphiquement, la version 16 bits flashait un max de tous côtés : itou pour celle de la Master System. Le choix des teintes a été fait aux petits oignons et les musiciens qui ont programmé le processeur sonore ont su l'exploiter jusqu'au trognon (ion, ion, ion, !) et lui donner sa pleine mesure. Une réussite en somme - de quoi faire la nique à la Mega Drive (bien sûr toutes proportions gardées).

Cartouche Sega pour la console Master System. S.A.

HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris

Nom..... Veuillez m'envoyer... exemplaire (s) de votre
..... hors-série Sega au prix unitaire de 25 F +
Adresse..... participation aux frais de port 5 F
.....Ville.....
Tél.....Age.....

Règlement : je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

TOP MICRO NEWS

FAXANADU

Ainsi font, font, font les petits elfes blonds !

Ce n'est pas un jeu pour MSX2, bien que le titre puisse porter à confusion, quand on connaît sur cette machine l'existence d'un soft nommé *Xanadu*. Il s'agit d'aventure - du même genre que *Zelda* ou *Simon's Quest* -, avec de nombreux dialogues et textes orientant le joueur sur la voie de la réussite, en fonction des informations obtenues...

Faxanadu retrace la pénible mésaventure d'elfes aux prises avec les forces occultes du Mal. Ils ne se trouvent en sécurité qu'au cœur de la cité Eolis, seulement - gros hic ! - la Source de Vie de la ville a été empoisonnée à cause d'un sortilège lancé par les démons. L'unique chance de survie du charmant petit peuple réside dans un antidote salvateur qu'il faudra acquérir à la force du poignet. Digne de superproductions comme le film *Legend* (de Ridley Scott) ou encore *L'histoire sans fin*, cette pittoresque et merveilleuse aventure vous mènera au travers de multiples salles renfermant secrets et messages, souvent délivrés par l'un des vôtres. Interactif dans son principe, *Faxanadu* renferme des dizaines de sites différents, bourrés de passages secrets et autres détours astucieux qui en feront un régal pour les amateurs d'aventure façon *Zelda*.

Seul reproche encouru par cette réalisation : le manque de couleurs dont sont affligés les décors, qui s'en trouvent nettement appauvris. De plus, si les graphistes avaient un tantinet éclairci tous les stages, la perfection aurait été à son comble. Dommage, car tout le reste donnait dans une très agréable jouabilité. A ne pas manquer par les Zeldafans !

Cartouche Nintendo pour la console Nes.

S.A.

TOY SHOP BOYS

Et allez, encore un shoot'em up vertical fondé sur un épouvantable poncif* pensais-je. Eh bien j'avais raison ! Cette fois-ci, ne voilà-t-il pas qu'un méchant (un dur de dur, un tatoué) kidnappe les frères et soeurs de trois joyeux compères aussi innocents que l'agneau qui vient de naître.

Comme vous pouvez vous en douter, pas question de se laisser faire et d'attendre que le gouvernement marchande la libération des otages. Donc équipés de trois armes (mitrailleuse, boomerang et épée laser - super !) ne voilà-t-il pas encore que nos trois courageux adolescents se mélangent fébrilement (tous pour un, un pour tous) et se lancent à la recherche des malheureuses victimes. Ne vous inquiétez pas, vous n'aurez pas à les chercher vous-même, les programmeurs ayant fait le nécessaire. Non, vous devrez simplement traverser maintes contrées et terrasser moult sous-fifres afin de parvenir au but fixé. On en revient donc à un bon vieux shoot'em up vertical à la *Honey In The Sky* (out !). Rien de nouveau donc, si ce n'est les graphismes, la musique, les créatures de cauchemar et vous...

Excellent pour faire passer le temps, ce jeu aux décors mignons et aux monstres à l'aspect plutôt engageant ravira les jeunes de 7 à 77 ans, qui pourront aisément satisfaire leurs fantasmes de destruction les plus déments. Ne croyez pas pour autant que ce soft se révèle aussi nul qu'un autre car il vous faudra piger à fond le maniement du joyspad et les astuces qui fourmillent dans ce jeu pour pouvoir espérer un jour libérer toute la famiglia.

Carte Victor Musical Industrie pour la console NEC.

H.U.

TOP MICRO NEWS

DANAN
The Jungle Fighter

Un thriller sylvestre à la Jungle Jim.

Dallas... Ton univers impitoyaaable... Dallas c'est... Non, pas le 501ème épisode télévisé d'une série genre "je te tire dans le dos quand tu bois tranquillement ton whisky" -, c'est encore mieux que cela ! *Danan* reste *Danan*, même si on le prend pour la suite de *Rastan Saga I* et *2* ou de *Legendary Axe*, voire de *Barbarian*. Vive *Danan* pour le meilleur et pour le pire -dans le respect des traditions les plus anciennes ! Merci mort celui qui lui avait tout appris. Cet acte scélérat ne pouvant rester impuni, il décida alors de partir en quête de la vérité afin d'écraser avec son épée le crâne du malfaisant (c'est pas beau d'être rancunier).

Le premier stage se compose d'une intro qui permet au joueur un choix déterminant en fonction de la force acquise lors des combats, de se diriger sans problème vers la Cité des Amazones (ces tigresses au sculptural

à Sega pour son honorable collaboration car ce soft nous a vraiment décroché les mâchoires...

Bon, on arrête de déconner... Quelles que soient les ressemblances, ce beat'em up se présente comme un soft à part entière et les arguments commerciaux dont il fait montre ne sont pas à négliger.

Tout commença in illo tempore par la découverte d'un enfant dans l'épave d'un avion qui avait crashé au beau milieu de la jungle amazonienne. Un indigène du cru nommé Jimba décida de l'élever et de lui enseigner les lois qui régissent cette sylve (hein !) parfois si mystérieuse...

Ils vivaient heureux et allaient avoir beaucoup d'enfants (Momo, tu vas pas virer ta cuti !?) quand un jour Danan (le gonze égaré), rentrant d'une chasse, trouva corps d'albâtre...) ou vers les collines. De toute façon, vous serez obligé de passer chez ces croqueuses d'hommes pour ramasser en certains endroits les indices qui vous feront progresser dans votre enquête/arcade (Maigret bis - beurk !). Mais attention aux pièges (bains de lave, chutes de pierres, nymphomanes exotiques etc.) et aux gérontophiles armés de bâtons.

Enfin de quoi se rassasier ! Avec les nouveautés que commercialise Sega, les gagas du joystick auront de quoi se mettre sous la dent. Quand on voit un soft de cette qualité sur la Master System, on en apprécie volontiers les effets.

Cartouche Sega pour la console Master System.
S.A.

TOP MICRO NEWS

SUPER LEAGUE

Basic-ball on your drive !

Voici pour vous le énième jeu de base-ball (prononcer baïzebaull) développé sur Mega Drive, en attendant qu'une autre simulation - encore plus belle - sorte sur console. *Super League* n'est pas un jeu pour débutants mais bien pour amateurs très éclairés, voire pour professionnels. Il vous faudra beaucoup de temps pour choisir une équipe digne de vous, saisir les points faibles et les points forts de l'équipe adverse... Vous pourrez ainsi utiliser un grand nombre des techniques qu'offre le base-ball dans sa réalité transaméricaine : batting lifté, feinte, passage d'une base à une autre avant le batting de votre partenaire, et plein d'autres techniques.

Bien sûr, si on y regarde de plus près, les programmeurs ne se sont pas extirpé le ciboulot pour ce qui est du scénario... Remarquons de plus que ce domaine de jeu se révèle extrêmement progressif (comme les simulations de foot sur Amiga, me souffle René - le frère de Momo) et que c'est en fait à vous de voir si vous voulez vous procurer tous les softs de "baise ta balle" sur votre Mega Drive adorée (la musique que super, faut bien ça pour les Nippons mes frères, qui aiment autant ça que les Sumo). A ne pas manquer pour les connaisseurs.

Cartouche Sega pour la console Sega Mega Drive européenne.
H.U.

SWORD OF SODAN

Electronic Arts, qui désormais programme pour la Sega Mega Drive, ne ménageait pas ses efforts et se maintenait au niveau de ses succès antérieurs...

Eh oui, après *Budokan*, *Populous*, *John Madden*... voici *Sword of Sodan*. Rappelez-vous, il y a un peu plus d'un an sortait la version Amiga. Un véritable bouleversement dans l'univers de cette bécane qui alors ne comptait à son menu que des softs s'approchant autant que possible de l'arcade - avec d'énormes sprites et animations. Mais la version proposée sur la console 16 bits de Sega nous a franchement déçus.

A vrai dire notre concupiscence était par trop fébrile, informés que nous étions pourtant que la console n'offrirait pas les performances propres à l'Amiga. En fait cette conversion peut être considérée comme la première à ne pas assurer l'habituelle notoriété en béton de l'éditeur anglais.

Le but initial reste le même... Des variantes ont cependant été apportées dans le déroulement des stages (pour cause de manque en matière de mémoire) et un certain nombre de contraintes apparaissent, comme la qualité des digits, la carence de couleurs etc.

Mais laissons cela de côté et passons au soft : vous incarnez une Amazone (j'veux la fifille au sein coupé, je la veux Momo !), ou un guerrier sans peur et sans reproche, tous deux prêts à donner leur vie pour vaincre l'infâme mage qui a pris possession des terres du royaume avoisinant, par le biais de ses talents maléfiques.

Rien n'a vraiment été modifié, les stages se suivent dans le même ordre et sont au nombre de sept, dans lesquels d'ailleurs vous affronterez toutes sortes d'ennemis (soldats, guerriers, reptiles et zombis), la panoplie bien cool du petit destructeur en kit. Chaque adversaire a sa propre jauge de power et tout comme sur l'Amiga, opère les mêmes déplacements (à la différence qu'ils sont en général plus nombreux). Enfin, les potions magiques qui font office d'options se situent aux même endroits - ceux qui avaient déjà joué sur l'Amiga y retrouveront leurs petits. Aventureux, à vos châteaux !

Cartouche Electronic Arts de conception Innerprise Software pour la console Sega Mega Drive. **S.A.**

VIOLENT SOLDIER

Shoot'em up quintessentiel, Violent *Soldier* n'est la suite d'aucun soft actuellement sur le marché, contrairement à ce que certains auraient pu (à tort) supposer. Digne du nom qu'il porte et de ses prétentions propres, ce jeu de tir honore la lignée dont il participe.

Dans un futur très éloigné (balèze) vous incarnez un fringant pilote, qui pour le bonheur de sa bien-aimée et la vie de tous les siens, doit au péril de sa vie aller pourfendre un ennemi implacable, venu non pas d'outre-tombe mais du tréfonds de la galaxie : comme d'habitude, *My Way* (version Sex Pistols).

Bref, un avenir bien sombre se prépare pour votre planète, la résistance et la victoire finale dépendent uniquement de vous. Et comme tout bon pilote qui se respecte, vous avez à votre disposition un superchasseur de combat équipé de missiles rotatifs, d'un laser qui selon l'inclinaison et l'angle plus ou moins ouvert du nez de l'appareil, peut élargir son faisceau et augmenter le rayon d'action de bien d'autres mécanis-

TOP MICRO NEWS

CHAMPION WRESTLER

Dommage que Lino (Ventura) soit mort. Le catch c'était son truc, dans sa jeunesse...

Non, non, messieurs, ne soyez pas jaloux : vous aussi allez pouvoir faire étalage de votre force (fitness and muscles) ! Si, si, c'est possible et cela vous revient de droit (excusez-moi mesdames, mais les hommes vous ont chronologiquement précédées dans cette vallée de larmes !).

Dernier titre adapté sur la console Nec par la firme Namcot et basé sur le catch par équipes (uniquement masculin) - à l'opposé du superbe *Ringside Angels*, où se dandinait la charmante Cuty Suzuki -, voici *Champion Wrestler*. Tout aussi attrayant que son quasi-homologue, ce soft met en œuvre les prises les plus tordues et les plus spectaculaires qui aient jamais été exécutées, même au cinéma (c'est pour dire !). Petite anecdote à ce sujet (certains prétendent le contraire, mais...) : tous les matchs sont truqués, et leur dramaturgie réglée comme dans n'importe quelle pièce de théâtre... Je suis sûr que vous ne le saviez pas - gag !

Bon, trêve de bla-bla : pour commencer, on sélectionne un joueur parmi les huit catcheurs proposés. Tous possèdent une ou deux techniques favorites qui diffèrent selon la nationalité et permettent de cette façon

au joueur (vous en l'occurrence) de choisir celui qui convient le mieux au match qui va se dérouler (bien sûr, afin de rajouter un peu de piment à l'affaire, les programmeurs de la firme ont misé sur un mode aléatoire, ce qui réserve quelques surprises contrariantes quant à l'efficacité supposée de vos poulains)... Ne soyez donc pas étonnés si vous vous retrouvez face à la crinière blondasse d'un mec aux allures de punk errant dans la nuit, histoire de se taper un ou deux pékenots en perdition dans les quartiers mal famés de Londres (ouf !).

Les prises et les clés les plus connues de cette discipline (!) exposées dans leurs moindres détails, vous permettront de tasser facilement la colonne vertébrale de votre adversaire, de lui infliger un écrasement de la nuque et autres joyeusetés...

Malheureusement, les animations - malgré les efforts des programmeurs - demeurent trop simplistes et de ce fait manquent de réalisme. Mais le nombre important de techniques rattrape aisément la chose et vous pourrez, pour votre plus grande satisfaction, virer le gros plein de soupe qui jouera les moulins à vent en face de vous (pas Hulk Hogan, faut pas rêver !).

Une excellente simulation de lutte sur ring !

Carte Namcot pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

mes destructeurs - qui se révèleront fatals à vos adversaires. Une chamade garantie pour les affolés du rase-moi tout ça !

Quelle que soit la beauté des scrollings ou des décors - fort joliment réussis - tout cela manque de rapidité (lenteur implique facilité) et quand on a payé le jeu aux alentours de 350 F, on commence à maudire les Nippons qui se mettent à faire dans le tout-venant... alors qu'avec un big shoot'em up comme *Super Star Soldier*, on en a pour son artiche. Prenez-en donc de la graine, chers messieurs de chez IGS ! (Liront-ils cet article ? Suite et fin au prochain numéro.)

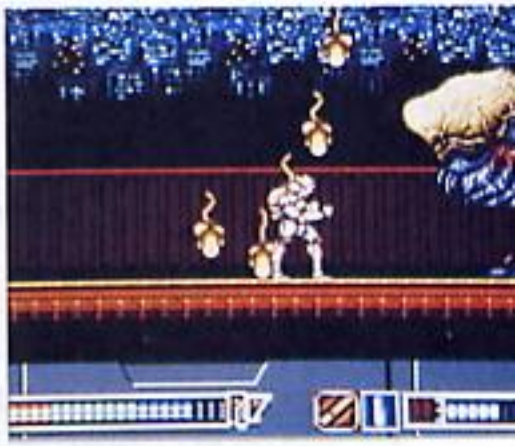
Pour en terminer, il serait bon de signaler aux intéressés de ne pas trop monter le volume de leur moniteur car les musiques les plus belles deviennent un tantinet lancinantes (voire franchement chiantes) au bout de quelques heures d'écoute intensive.

Voilà, vous en dire plus serait vous en dire trop... Jouez à *Violent Soldier* simplement pour prendre votre plaisir à deux mains !

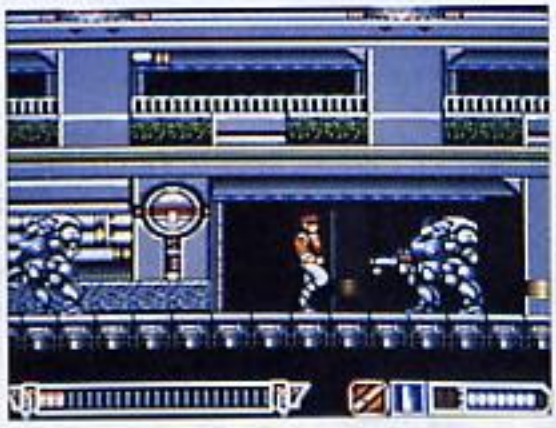
Carte IGS pour les consoles Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

CYBER COMBAT POLICE



Depuis une dizaine d'années, ma brave dame, ce ne sont pas les superhéros qui manquent... Qu'ils soient venus des States, issus de bandes dessinées ou des esprits torturés de pauvres Nippons en proie aux excès d'une vie à vrai dire odieusement programmée, ces supermecs ne cessent d'envahir les petits écrans. Tant et si bien que l'on se demande comment les jeunes d'aujourd'hui arrivent à s'y retrouver parmi les "X-Or", "Spectreman", "Bioman" et autres nullos masqués venus les abrutir au travers des tubes cathodiques. Le motif de leur présence dans notre vie de tous les jours possède sa justification, malgré les multiples plaintes déposées par des organismes opposés à ce genre de cucuteries. Quoi qu'il en soit, nos amis du Soleil Levant sont friands de ces irréalités compensatoires, au point qu'ils ont créé des superhéros sur les consoles.



Après *Cyber Cross*, voici donc *Cyber Combat Police* - à peu près le même topo, si ce n'est que le deuxième sans peur et sans reproche travaille pour la police. Fini donc le justicier humain, solitaire et bricoleur (à la Mc Gyver), bonjour la génération de machines façon *Robocop*.

Question beat'em up on est bien servis, les graphismes se révèlent superbes et agréablement colorés ; ajoutez à cela un scrolling différentiel sur trois bandes et l'effet de profondeur obtenu deviendra un véritable enchantement pour les yeux. En revanche les "musicophiles" - façon de parler - seront quelque peu déçus par la bande sonore, plutôt lancinante.

Le bon côté de la chose viendra de la métamorphose tant attendue de notre bonhomme en machine de combat quasi invulnérable. Rien de plus satisfaisant que de sentir invincible, tout frustré que l'on soit, et de pouvoir décharger toute son énergie sur les crétins d'en face qui écoutent du rap jusqu'à trois heures du matin et font griller dans la même huile depuis deux ans du poison faisandé.

D'ailleurs en parlant de crétins, il vous faudra affronter au total onze sous-fifres à chaque fin de niveau avant de tomber sur le démon lui-même. Des options, il y en a à gogo : sabre, boomerang, pistolet constitueront l'équipement des différentes armures de combat. Bref, de quoi leur faire passer un sale quart d'heure, à ces extraterrestres de pacotille... Car la loi, c'est la loi et gare à celui qui la contournera !

Carte Hucard pour les consoles Core Grafx et Super Grafx. **S.A.**

HURRICANE

Ce titre un tant soit peu criard, qui semble carrément celui d'un film-catastrophe à gros budget, évoque le nom d'un des avions qui contribuèrent à ébranler le Troisième Reich pendant la Deuxième Guerre mondiale. Si la bataille d'Angleterre ou celle des Ardennes (si l'on excepte Arnhem), se révélèrent décisives pour l'issue de la guerre, celle à laquelle vous participerez le sera tout autant. De la catégorie des shoot'em up, *Hurricane* n'est pas sans rappeler le célèbre *Tiger Heli* - qui fit fureur lors des débuts de la console Nec en France - ou même *Twin Hawk*, sur Mega Drive.

Vous pilotez donc un chasseur Hurricane comme chef d'escadrille et devez, après réception d'un ordre de mission venu de l'état-major, partir pour un raid sur l'une des neuf principales bases ennemies...

Tout commence par le décollage de l'escadron, vos principaux adversaires adoptant la forme de colonnes de chars bien souvent appuyées par d'énormes blindés (encore plus gros que les Panzerkampfwagen Tiger 2 germaniques, qui propulsaient à l'époque leur masse de 70 tonnes à près de 40 km/h grâce à un moteur Maybach 12 cylindres essence et formaient le fer de lance des Panzerdivisionen de Hitler), imaginez le délire ! Bien sûr, leur potentiel de destruction augmentera en proportion de leur volume... Les assistances techniques foisonnent et vous pourrez choisir l'option bombe (de forte puissance de destruction au sol) ou celle de l'escadrille (qui permet au joueur de se faire assister par six avions, qui se déplacent d'ailleurs en fonction de votre zinc). Des pastilles de bonus font évidemment leur apparition après l'explosion d'un véhicule adverse et procurent une appréciable augmentation du Power (ou puissance de feu : double tir, quadruple etc.), de gagner un avion, ou encore de larguer des bombinettes sur la tronche des ruminants imbéciles qui se contentent de regarder passer les trains... (Rhâã ! Ça fait du bien !)

Les étapes brillent agréablement par la variété, sur terre comme sur mer, à bord de chars, de véhicules blindés ou de bateaux : elles donneront bien du fil à retordre aux fervents du tir guerroyeur. De plus, pouvoir définir le niveau se révèle fort sympathique et utile pour ceux que la difficulté émoustille.

Carte Nec Avenue pour les consoles Core Grafx et Super Grafx. **S.A.**

NOUVEAU ! GAGNEZ DES ACCES EN 3614 ET OUVREZ VOTRE RUBRIQUE SUR 3615 MICRONEWS!

Chaque fois que vous venez sur **3615 MICRONEWS**, vous bénéficiez d'un **crédit horaire en 3614** dont vous pouvez disposer à votre guise.
De même, chaque fois que vous consultez **3615 MICRONEWS**, vous accumulez des **points d'ancienneté**.
Parvenu à **600 points**, vous aurez la possibilité d'ouvrir **une rubrique que vous animerez** après autorisation de l'animateur de **3615 MICRONEWS**.
Au delà de **1 000 points**, en plus de l'animation de votre rubrique, vous pourrez **organiser des débats en direct**. Mais attention, le nombre d'élus sera limité. Afin que chacun ait sa chance, il sera donc procédé à un vote mensuel pour connaître les meilleurs animateurs du moment, les cinq derniers cédant leur place aux nouveaux arrivants.
Pour tout savoir sur les crédits horaires et les points d'ancienneté, venez consulter **3615 MICRONEWS**... Rosie et toute l'équipe vous guideront dans les dédales de la télématique...

A bientôt sur 3615 MICRONEWS !

TOP MICRO NEWS

ELEMENTAL MASTER

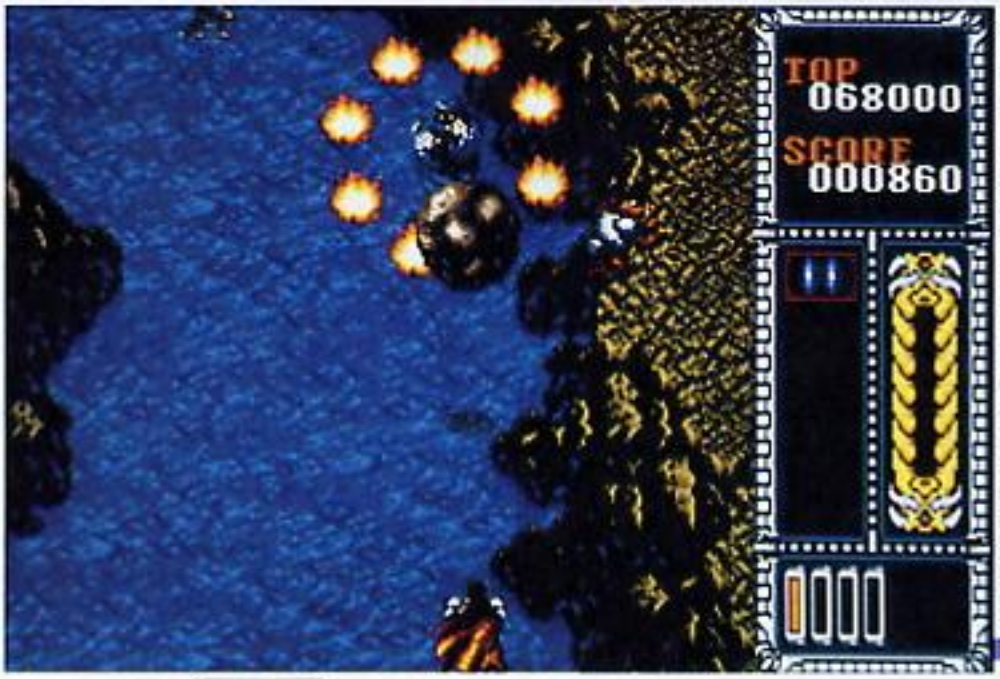
On ne badine pas avec l'honneur de ses armoiries.

La vie de famille n'est pas toujours facile, et se retrouver banni à jamais du royaume par son propre frère (monarque de surcroît), risque de balancer amertume et désolation dans votre muscle cardiaque. Le sort que vous impose le destin semble scellé à tout jamais et le règne de la terreur ne fait que commencer...

Mais le Mal ne peut l'emporter et le chevalier abandonné, bénéficiant de l'aide des dieux et soutenu par les forces de l'Amour, part en quête de la puissance et de la sagesse qui lui donneront le pouvoir d'affronter et de détruire des légions entières de démons, dirigées par son zombi d'aîné.

Réalisation du plus haut niveau sur la Mega Drive, *Elemental Master* n'est pas sans rappeler le célèbre *Undeadline* de la société Te & Soft sur MSX2 - qui fit un véritable tabac à son époque.

La ressemblance se révèle si frappante que je me suis posé la question : à savoir si Technosoft, qui éditait à la même époque aussi sur MSX2, n'aurait pas tout bonnement repompé le scénario (en le modifiant légèrement), afin d'obtenir ce mégashoot'em up pédestre (bonne expression - Momo, tu deviens bon !). De toute façon, même si ce n'est pas le cas, les similitudes - frappantes - ne manquent pas d'intérêt... Banni donc de son fief, le noble juveigneur possède un pouvoir suffisant pour détruire n'importe quel ennemi avec des sphères d'énergie pure.



Après une superbe démo d'intro résumant le pénible sort de notre paladin, un choix apparaît à l'écran, qui permet de choisir n'importe laquelle des quatre contrées proposées. (Evidemment, en fonction de celle qui a été déterminée par le joueur, le niveau de difficulté augmente ou diminue.) Chacune d'entre elles cache des pièges différents et recèle des monstres apocalyptiques - à refroidir le sang d'un reptilien de la 18ème dynastie !

Un bon conseil : si vous disposez d'une chaîne hi-fi, connectez-y votre console afin d'enregistrer les musiques. Ça dépotera un max, sans parler des effets sonores qui tout au long du scrolling feront se trémousser les membranes de vos baffles.

Parfait, tout simplement génial (mais beaucoup trop dur), *Elemental Master* vous en donnera pour vos kopecks.

Cartouche Technosoft (vue chez Shoot Again) pour la console Sega Mega Drive japonaise. S.A.

ATOMIC ROBO-KID

Avez-vous déjà entendu parler d'*Atomic Robo-Kid* sur la console Nec ? En attendant votre réponse, je vous présente la version Mega Drive de ce jeu apparu il y a deux ans sur Nec. C'est pourquoi, lorsque nous reçûmes cette version, nous nous tortillâmes d'aise en nous frottant les mains (pas sous les aisselles tout de même - à ce propos tous mes voeux pour 91).

Bref, après les préliminaires d'usage, j'allume... Et soudain apparaît la page de présentation, rien qu'un texte en nippon et pas de musique. Quelle déception ! Mais on peut toujours essayer de se rassurer les uns les autres : allez, ils vont bien nous balancer la sauce maintenant. Appuyons donc sans hésitation sur Start. Grossière erreur ! Car si la séquence d'accueil baignait dans un silence infini, la musique qui nous saute maintenant aux oreilles fait un bruit de crécelle - nettement grotesque, primitive et peu entraînante... Quant aux graphismes, rien à cirer de particulier, et surtout pas du box-calf !

En clair, si dans l'actualité informatique de cette année il y a eu des divergences d'opinion sur la valeur des jeux à double version Sega-Nec (on peut se demander par exemple si *After Burner 2* est mieux achevé sur Nec que sur Mega Drive...), je pense que tout le monde tombera d'accord pour dire à ce propos que la version Sega de *Robo-Kid* gît à la limite de l'insignifiant et ne vaut certainement pas la mouture Nec. Toutes mes condoléances donc à nos Megadrivers et bon espoir pour les prochaines adaptations !

Cartouche Treco pour la console Sega Mega Drive japonaise. H.U.

TOP MICRO NEWS

LEAGUE BOWLING

Les quilles à la vanille, les gars en chocolat (air connu).

Une fois encore, avec la sortie de *League Bowling* (dernier jeu proposé par SNK avec *Puzzled*) sur la NEO-GEO, le monstre de l'arcade frappe désormais fort et à tout bout de champ.

Si dans les années soixante (ou mieux in the sixties), le bowling constituait le point de rencontre incontournable de nombreux jeunes venus à la fois se détendre, manger, s'éclater (voire étudier en groupe - étonnant n'est-ce pas !), les boys y venaient avec de chouettes pépées surtout afin de s'y lancer des défits, espérant ainsi épater la galerie et lever un max de petites donzelles, tels des chasseurs avec leurs rabatteurs en quête de savoureuses lapines.

Autrement dit c'était cool, sympa et l'atmosphère supersensass (comme on disait à l'époque). Avec cette mégaproduction, vous plongerez illico dans le bain grâce à une démo d'enfer touchant à la limite du frénétique (style images de synthèse, genre une gigaboule qui fonce vers les quilles, histoire de danser un quadrille bien de chez nous) !

Il existe quatre modes pour satisfaire le compétiteur et sept catégories de poids (de 8 à 15 kilos) pour les spécialistes de ceux qui l'aiment ronde et lisse (la boule). Une fois les préliminaires effectués, tâter de la sphère noire devient à la portée du premier morveux venu (vé Momo !). Strike, spare or miss and miss Lora, I love you. Y'a pas que la boule à tripoter, si vous voyez ce que je veux dire. Non ? Vous vous moquez de moi... Car quand on réussit un strike de toute beauté, une poupée de rêve à peine pubère se jette sur vous afin de vous rouler un aspire-langue du tonnerre de Brest. Bandant !

Sans compter les superbes et hilarantes animations qui se dérouleront sous vos yeux ébahis de chérubins. Les manipulations se révèlent fort simples et ne font courir aucun danger au (ou aux deux) joueur(s) en rivalité pour les yeux bleus d'une chouette nana. Lorsque l'on envoie la purée, il suffit d'appuyer sur un bouton pour choisir l'effet voulu et de répéter l'opération pour assurer la puissance du lancer (enfantin, non ?). Si cela vous paraît trop compliqué - alors adieu the goddess of your dreams... Quoi qu'il en soit les amoureux de sport (en chambre) apprécieront ardemment cette simulation. Merci SNK !

Cartouche SNK 26 mégas pour la console NEO-GEO.

S.A.

ZANY GOLF

Nous n'irons pas par quatre chemins : autant le dire tout de suite sans barguigner, ce soft n'est pas une poubelle parce que l'intérêt de jeu y a été préservé malgré tout. Pour le reste, difficile d'argumenter sur les dépouilles même pas opimes d'une telle hécatombe...

La musique - bien que jolie - manque totalement de pêche et n'arrive hélas pas à recréer l'ambiance si sympathique des fêtes foraines. Vous vous en apercevrez d'ailleurs assez vite : il suffit pour cela de brancher sa console sur une chaîne hi-fi et bonjour l'horreur ! Unique moyen pour résoudre le problème : ne pas monter le volume. Et d'autre part, les amateurs de graphismes somptueux vont en prendre un méchant coup... Déjà à l'époque où le jeu avait été adapté sur ST et Amiga, les deux versions ne laissaient entrevoir que des graphismes fort simples, n'exploitant en rien les réelles capacités de ces deux machines.

Alors quand on regarde d'un peu plus près la conversion destinée à la Sega Mega Drive, on se pose la question : qu'ont donc foutu les programmeurs de chez Electronic Arts, eux qui savent pourtant si bien mettre en valeur les adaptations vouées à la petite japonaise ?

Outre ces deux gros détails de l'histoire - eh oui, n'hésitons pas à le dire quand ça se révèle nécessaire - *Zany Golf* reste d'une jouabilité exemplaire et plaira à ceux qui l'avaient apprécié sur les micros.

Cartouche Electronic Arts pour les consoles Sega Mega Drive européenne et japonaise.

S.A.

TOP MICRO NEWS

MARCHEN MAZE

Que je boirai qu'Alice jusqu'à la lie. Que !

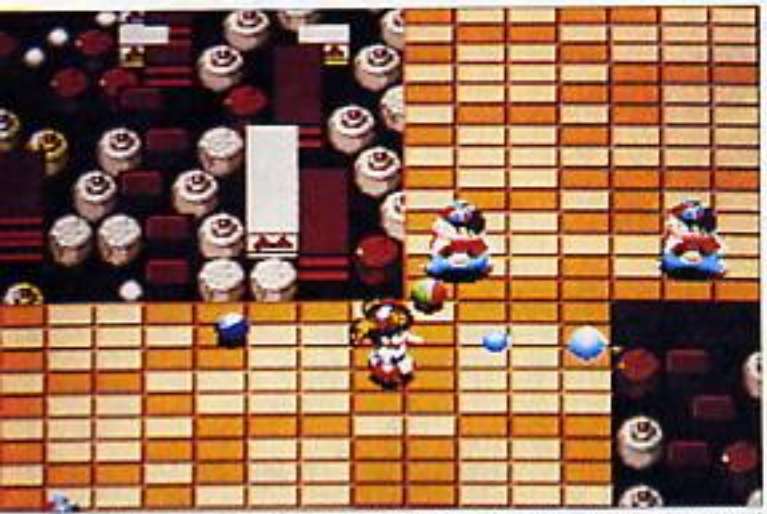
"Rappelez-vous, le mois dernier, cette charmante petite fille aux cheveux couleur de blé mûr (bei mir bist du schön !). Elle était si jolie que je n'osais la toucher...

- Euh... Jean-Claude, appelle discrètement le SAMU, il est en train de nous refaire une de ses crises du lundi matin. Mais fais gaffe, ne te fais surtout pas voir, ça lui foutrait la honte !

- Aaah, qu'elle est belle avec sa petite robe rouge, c'est vraiment...

- Stop ! Stop, va te coucher, c'est moi qui me le tape, ce test..."

Le mois dernier, nous testions dès sa réception *Alice in Wonderland*. La choucarde petite Alice y promenait son popotin plein de taches de blondeur dans le monde magique de Lewis Carroll. On pourrait donc considérer *Marchen Maze* comme la suite de *Wonderland*. Les personnages itou : seul l'aspect graphique a subi quelques modifications, passant ainsi de la 2-D à une 3-D plongeante.



Le principe reste simple, il consiste à dégommer tout ce qui bouge à l'écran par l'intermédiaire de notre héroïne - un tout bête shoot'em up en somme... Chaque niveau comporte un type d'adversaire bien défini : dans le premier notamment, la fillette doit affronter les deux jumeaux (vous allez me dire qu'en général les jumeaux sont toujours deux - n'est-ce pas Marie-Aude ?) ! Mais là - bizarre autant qu'étrange -, ils se multiplient à l'infini, savamment élaborés par un maniaque de l'éprouvette jouant à l'apprenti sorcier et qui va se retrouver perdu au milieu d'une flopée de clones. Suis-je en train d'abuser ? Pas du tout, car le même manège se reproduira dans tous les stages, forçant la louvette de peau incarnadine à affronter sans répit toutes sortes d'enquiquineurs grotesques et caricaturaux, comme les régiments de cartes de la Reine etc.

Il y aura également la créature de cauchemar qui batifole à chaque fin de niveau, comme vous vous y attendez.

Bien qu'il se veuille du style aventure et pas tellement d'arcade, ce soft se révèle bel et bien un jeu de tir et comporte donc toutes les phases du genre (y compris le principe connu des options - tir, vie, power, invulnérabilité etc.), la grosse différence se situant au niveau du champ d'action. Attention de ne pas tomber (en dehors des dalles) : la chute is no return. Alors messieurs, à vos caleçons et à vos joypads - les jeunes femmes sont là !

Carte Namcot pour les consoles Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

SPIN PAIR

Doux Jésus - que c'est diaboliquement compliqué ! J'ai peine à y croire - déjà qu'avec *Columns* et *Tetris* on avait bien du mal à s'en sortir, mais là on atteint les limites de l'abstrus. A tel point que le jeu en devient injouable et ridicule... Remarquez, s'il n'y avait que cela, on pourrait lui prêter un peu d'attention. Mais en considérant la musique - dont les pizzicati relèvent de la mélomanie la plus molle - ou la qualité des graphismes qui font dans la bouillabaisse de coupe-gorge, on en vient à hurler de façon unanime : "Franchement dégueu !"Pas la peine de vous dire que pour un jeu à 300 F, ça fout carrément les boules...

Rares sont les bides sur la console Nec, mais ce feu d'artifice de l'horreur touche à l'indécence. Très proche de *Columns*, on doit y aligner des formes géométriques de même type, de même couleur et surtout les orienter de façon à ce qu'elles soient placées dans le même sens. Si par malheur vous ne les faites pas disparaître assez vite, la partie s'achève par l'insupportable et sempiternel "Game Over". Plagiat falot et grumeleux, *Spin Pair* satisfera uniquement ceux qui aiment à broyer du noir.

Carte Media Rings Corp. pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx. **S.A.**

TOP MICRO NEWS

OUT RUN

Trop de Parisiens et pas assez de Parisiennes, mais super tout de même on the road. Bonjour Tristan !

"Eh, poussez pas.... mais calmez-vous, les mecs, j'vais vous l'montrer, ce jeu ! Attendez donc que j'ouvre la boîte au moins.... Non, non pas comme ça : laisse, j'vais l'faire - alors amène les chaises pendant c'temps-là...."

Mais pourquoi cette agitation soudaine dans la rédaction, me demanderez-vous ? Parce qu'elle est enfin arrivée... "Elle", c'est la version Nec du bon vieux *Out Run* de Sega. Chaque nouvelle adaptation de ce type tient du prodige... D'où la surexcitation et les éclats de rire subits de la foule en délire (ben alors Momo, combien t'as mis d'aspirines dans ton Coca pour t'mettre dans c't'état ?). En gros, nos nerfs étaient sérieusement touchés. Bien entendu certains blasés, nous voyant dans cet état, en profitèrent pour nous balancer des obscénités du genre : "De toute manière, moi, je ne mate que des jeux d'adultes sur mon CPC, alors vous m'faites bien rigoler avec vot'console de merde, là !". Peuh, toi-même d'abord (c'est celui qui dit qu'y est) !

Enfin, après avoir ramené le calme in the background, c'était parti, mon kiki de Kharkov ! J'allume, je starte et j'admire... Que c'est beau, que c'est puissant : un graphisme à faire pâlir Ben Johnson ou à édulcorer les préserv' fluos que Ginette a goûtés personnellement pour agrémenter de remarques scabreuses le test de ce jeu splendide (?!)... Après cela notre regard se fixa sur la ligne bleue des Vosges : nous remarquâmes une 3-D (très profonde) qui nous donna presque envie de jeter la version Amiga (là, j'exagère peut-être un peu mais quoi, on ne vit qu'une fois !). Côté maniabilité, cet *Out Run* se révèle - revenons au présent de narration, n'est-ce pas ? - plaisant à souhait : quand vous vous écrasez, vous le faites avec délectation...

En ce qui concerne la musique, les capacités de la Mega Drive ou carrément de la NEO-GEO n'auraient pas été de trop pour la mettre à niveau (mais ne vous inquiétez pas trop - elle est pas si naze que ça, la zizique). Mis à part cela, tout confine à la perfection et en somme, moi qui avais peur que sur Nec la mouture ne soit pas à la hauteur, me voilà tout rassuré et tout content ! Necfans, vous l'avez votre version - et réussie en plus ! Alors, hein... heureuses les gamines ?

Carte Sega/Nec Avenue pour les consoles Core Grafx et Super Grafx. **H.U.**

TOP MICRO NEWS

CYBER SHINOBI

Rêve de fer et ninja régulateur.

Dans un futur assez proche les cybernoïdes (ou droïdes cybernétisés) sont devenus ferraille et billon courants. Utilisés à des fins purement scientifiques au début, ces machines hypersophistiquées ont constitué peu à peu l'objet de bien des convoitises....

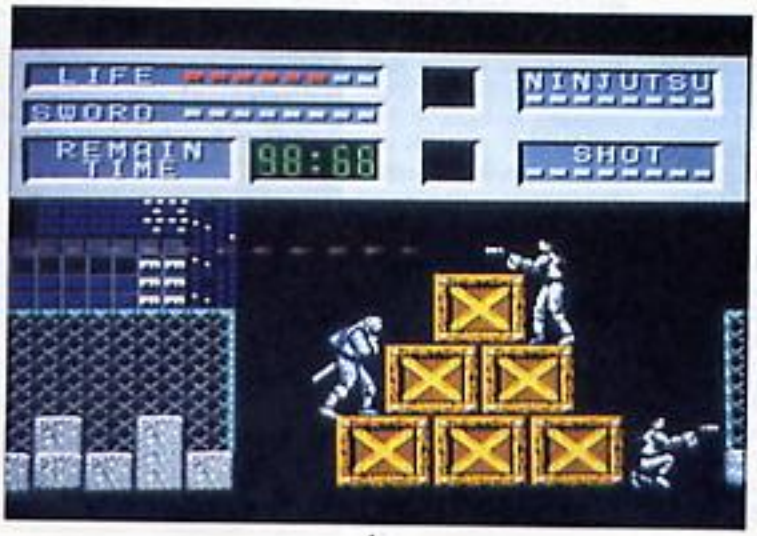
A tel point qu'un groupuscule d'origine très ancienne, né des sombres desseins de la mafia japonaise (les yakuzas) et de terroristes sans scrupules, a mis la main sur les techniques qui vont lui permettre d'en faire des machines de combats, adoptant l'apparence de nains jaunes, euh... pardon, de ninjas - afin de perpétrer de multiples actes de sabotage.

Détruits lors de votre dernière mission, ces métalloïdes intelligents, affublés d'un nom planant : Cyber Zeod, are back et rêvent de fer sans avoir consulté Norman Spinrad. Leur but : s'emparer de toutes les réserves mondiales de plutonium....

Tous les pays qui détenaient des stocks de ce produit radio-actif tiré de l'uranium envoyèrent plusieurs commandos, mais en vain. Echec sur toute la ligne !

Seul un ninja - Joe Musashi - peut encore les arrêter... Si le scénario reste simple, il va quand même son petit bonhomme de chemin, donnant ainsi naissance à une version robotisée du très connu jeu d'arcade *Shinobi*, qui avait remporté en son temps un réel succès.

De l'arcade, il y en a revendre et tous les coups sont permis - de même pour la magie qui, lorsque vous disposez d'assez d'énergie, permet de balayer d'un revers de main la vermine environnante (très pratique pour les situations désespérées).



Cyber Shinobi comporte six stages - dans une usine, sur un héliport, près d'une cascade ; ne citons pas la nature des autres afin de vous laisser quand même la joie de la découverte - assez variés et originaux pour la Master System - car pour les consoles 16 bits, cela n'a rien d'extraordinaire. Tapez donc là-dedans si vous avez une Sega 8 bits, mais avec modération...

Cartouche Sega pour la console Master System. **S.A.**

LES BONNES HISTOIRES DE L'ONCLE SAMOURAI

Galeries du Panorama Super Famicom...

*- Belle ! Elle est belle ma console ! Qui en veut ? Vous, ma bonne dame !"

Ah, si cela était vrai, si l'on pouvait se procurer la Super Famicom dans les grandes surfaces et les galeries marchandes - comme on peut le faire avec la Nes -, ça serait tellement bien ! Mais hélas, faut pas trop rêver : au vu de la politique commerciale de Nintendo, on n'est pas sorti de l'auberge - si vous voyez ce que je veux dire !

Aujourd'hui, seuls les privilégiés arrivent à se la procurer, certains à des prix corrects et d'autres, moins avertis, pour des sommes qui dépassent l'imagination, dans des magasins qui n'hésitent pas à spéculer sur le matériel et vendent sans aucune retenue la console au prix d'une NEO-GEO.

Version théoriquement prévue pour l'Europe

Mais le problème ne réside pas dans ce léger détail, le fond réel de l'affaire gît dans l'import en tant que tel : il faudra attendre un import officiel pour bénéficier des bas prix qui sont actuellement pratiqués au Japon (à savoir 975 F pour la console et environ 250 F pour les jeux). Mais en attendant que ces perspectives de cocagne deviennent réalité, voici le test des jeux disponibles en ce moment au Japon et en France (en import direct).

TOP MICRO NEWS

SUPER MARIO WORLD

(Super Mario Bros 4)

Mario et Luigi au firmament de la Quête. Fous le camp, Koopa !

Suite de la saga géante des *Super Mario Bros*, ce quatrième épisode est - comme le titre le laisse entendre - sans nul doute la plus grande aventure de Mario. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes quand par le plus grand des hasards (mon œil !), un démon mystérieux du nom de Koopa (jouerait-il à Reims ?), est venu - on ne sait d'où - investir le pays enchanté de Mario et Luigi afin d'y semer la zizanie. Tous les châteaux qui appartenaient auparavant à de gentils souverains furent ravagés et vidés de leurs occupants légitimes par les sbires de l'innommable Koopa.

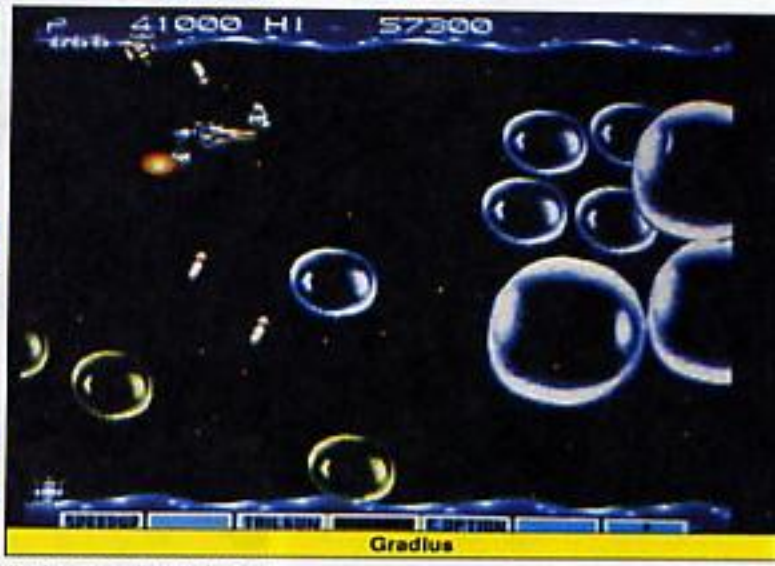
Détenant le sort du monde entre leurs mains, Mario et Luigi décidèrent de combattre le démon pour libérer les habitants du terrible joug démoniaque (houlala c'est original, j'en flippe et j'en tremble !).

Comme dans les épisodes précédents, le soft explose littéralement tant à cause de son humour délirant qu'en raison de l'intérêt qu'il recèle ; il est bourré de passages secrets de toutes sortes : murs escamotables, serrures interdimensionnelles, tubes magiques - j'en passe et de nombreux à découvrir encore (même par moi, le champ of the champs, la terreur des énigmes consolaires, n'ayons pas peur des néologismes).

Enfin passons, l'aventure grandit, grandit et de multiples stages (pour être exact - en comptant l'étoile magique -, environ cent quinze stages) où se fourvoient plus d'une cinquantaine de sagouins malfaisants vont réclamer votre participation. Je peux vous dire que les

Super Mario World

Super Mario World



Gradius

Super Mario World

zinzins d'aventure/arcade auront largement de quoi faire avant d'en venir à bout.

Ah oui, pendant que j'y pense : une fois que vous avez détruit le démon - cela ne veut pas dire que le jeu soit terminé, au contraire -, une flopée de créations délirantes vous attendent au coin du bois (affreux jojos casqués, masqués ou volants, des tortues sans carapaces (mais affublées de somptueuses capes rouges) en train de jouer à Superman... Tout est prétexte à humour tant dans vos actions que dans celles de l'adversaire ! You and Luigi (quand on joue à deux) devez terminer chaque stage (bah tiens - comme si on s'en doutait pas) afin de parcourir le chemin qui vous sépare des citadelles (une douzaine au total, ou moins si vous empruntez des chemins de traverse), que vous avez l'obligation d'anéantir pour libérer l'œuf de Renaissance.

Lorsque l'on appuie sur le bouton Run, on obtient une vue d'ensemble de tout le pays, d'où la faculté de suivre très facilement l'évolution du trajet effectué. De nombreux objets comme la plume, les champignons, le dragon etc., constituent une excellente assistance technique - afin de ne pas dire "option", ça devient lourd - pour Mario et Luigi, qui pourront à leur gré rouler des mécaniques à tout bout de champ. Somme toute une très belle aventure !

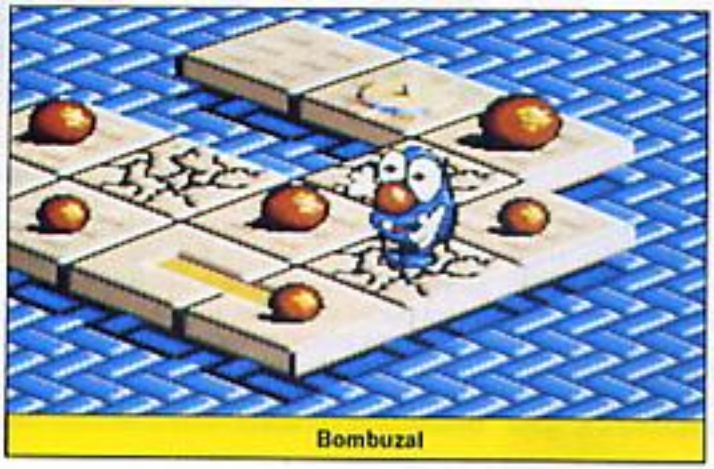
Cartouche Nintendo.

BOMBUZAL

Unique jeu de Mirrorsoft (éditeur anglais) actuellement disponible sur la Super Famicom, *Bombuzal* ne casse vraiment pas des briques. Je dirai même ne les pète pas du tout, puisque son principe consiste à faire exploser des dalles en utilisant des sphères détonantes dotées d'un fort pouvoir de destruction (façon Momo quand il se jette du haut de l'armoire aux spiritueux sur les genoux de Georges). L'aspect mignon tout plein de ce rondouillard personnage bleuissant n'a rien de bien enthousiasmant, si ce n'est qu'il se trouve fourré dans des situations inextricables amenant le joueur à relever le défi lancé, qui demande parfois d'énormes délais de réflexion ! Quoi qu'il en soit c'est plutôt une boisson pour hommes (ceux qui connaissent leurs classiques, ne levez surtout pas le doigt) qui ne méritait vraiment pas les facultés extraordinaires de cette si puissante console - pourvue de tout le nécessaire pour présenter de très beaux softs. Alors on se demande comment un tel avorton a pu être accepté par le fabricant...

Souhaitons qu'à l'avenir ce genre de situation ne se représente pas, la cote de la bécane en prendrait un sale coup dans la cafetière. A éviter sans aucun complexe, sauf pour les fêlés de la stratégie/réflexion.

Cartouche Mirrorsoft.


Bombuzal

GRADIUS 3

Konami's wonderful. Hein, hein ! Qu'entends-je, qu'acoustiqué-je ?

Mais c'est bien mieux que cela : avec la sortie de *Gradius 3* sur la 16 bits Nintendo, je vous raconte pas le nombre des heureux qu'il va y avoir dans nos chaumières.

Synthèse de trois précédents softs (*Nemesis 1, 2* et *3*), bien connus sur le standard MSX, ce shoot'em up serait presque parfait si les programmeurs n'avaient - si je puis m'exprimer ainsi - sombrement merdé au niveau de la programmation. Tout semble Haddock, non... ad hoc, sauf lorsqu'il commence à y avoir d'énormes animations qui ralentissent le jeu de façon anormale. Musicalement toutefois, on reconnaît bien le savoir Konami, qui tout au long de ces dernières années a su faire grimper le prestige de la société et ses idées fabuleuses, produisant des softs à l'intérêt rarement égalé et aux graphismes sans cesse en évolution...

Dans *Gradius 3*, comme dans tout bon jeu de tir qui se respecte, vous pouvez à votre gré configurer les options et choisir ainsi celles que vous estimez les meilleures pour votre future partie. Il existe dix niveaux comprenant des passages secrets et un superbe monstre à chaque fin de stage. Le mode option figurant sur le menu permet de choisir le degré de difficulté, la configuration des boutons, un mode sonore mono ou stéréo (selon connexion ou pas sur une chaîne) et pour finir le "Choice Mode", conduisant la console à choisir les éventualités les plus adéquates au déroulement d'une partie déjà engagée.

Grand classique d'arcade, cette réalisation mérite toute notre attention, tant au niveau du concept (son, graphismes) qu'à celui de l'intérêt procuré. Placez donc ce shoot'em up initial en évidence dans votre ludothèque. Thanks Konami !

Cartouche Konami.

TOP MICRO NEWS

FINAL FIGHT

Duel dans les bas-fonds.

Final Fight

Quand on vous dit que c'est toujours la même histoire, mais pas toujours la même chanson. Non mais ! Venant d'apprendre l'enlèvement de la nana de son meilleur ami par une bande de nazes dirigée par un sale albinos à natte tourmentée, Noir de surcroit avec en plus de jolis reflets blonds à ses cheveux (balaise le mec !), Hal n'a pas pu cacher la chose à Cody... D'un coup de téléphone vindicatif (on ne voit pas comment il aurait pu faire autrement), il le prévient qu'il doit se préparer à un ultime combat avec le gros tas de muscles à moitié décervelé (Momo, pourquoi tu me regardes avec un air moqueur ?).

Final Fight

Créé par la firme Capcom à l'intention des machines d'arcade, sublimement adapté et réalisé sur la Nintendo 16 bits, cet exutoire de bas-quartiers offre au joueur l'exaltation et les fraîcheurs vénéneuses des ruelles de quat'sous, toujours infectées de poubelles et de détritus, tant appréciés pour se livrer à la baston nocturne.

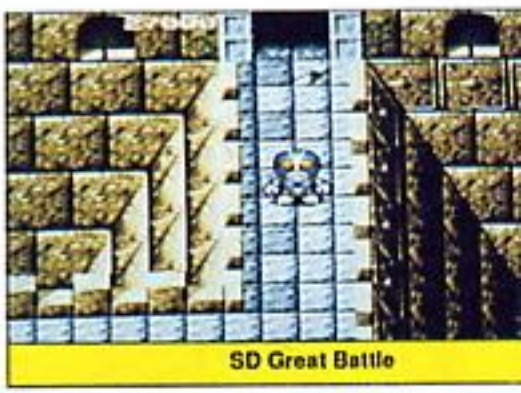
La réalisation d'ensemble se révèle tout aussi réussie que dans sa version arcade (jusque dans les moindres détails), et seules deux petites différences sont à noter ici. La première se situe au niveau du choix des héros - seulement deux, au lieu de trois en arcade. Deuxième hic, l'impossibilité de jouer à deux simultanément...

Hormis donc ces deux petites carences, le soft se révèle impeccable tant au niveau des graphismes que de la musique - qui décoiffe au maximum question bruitages. Et les animations (quinze coups rien que pour votre joueur) - le pied, non ?

En regard de ce qui se fait sur la NEO-GEO actuellement, il ne faut pas hésiter : c'est du kif-kif bourricot, et en plus c'est quatre fois moins cher... Alors pourquoi se priver, surtout que l'on retrouve tous les stages de la version borne, y compris les levels "bonus" ! Génial, non ?

Cartouche Capcom.

SD GREAT BATTLE


SD Great Battle

Pour certains ces deux initiales - *SD* -, rappelleront quelques souvenirs d'un jeu récemment sorti sur le standard MSX 2. Je pense qu'il ont trouvé, bien sûr : il s'agit évidemment du *SD Snatcher* de *Konami*, ou plus exactement de *Super Deform Snatcher*. Dans les deux cas, *SD* veut dire la même chose et implique de ce fait une parodie grotesque des personnages du soft en question...

Dans *Super Deform Great Battle*, vous retrouverez un trio digne (*Three Amigos* !) des meilleures contrelaçons qu'on peut faire de Cartier, tous trois aussi ridicules les uns que les autres. Bref, adorables tout plein, nos "supergigamégahéros" partent en campagne contre une gigantesque armada de robots façon *Bioman* ou Bio-P.O.

Pour ce faire, on procède par élimination : nos trois superchérubins iront ainsi de monde en monde asticoter

Pilotwings

et détruire chaque vassal de l'empire Astrogasmique (c'est pas clair tout ça).

L'aspect général de la chose laisse au premier abord plutôt sceptique : les graphismes rudimentaires et les animations plutôt moyennes y contribuent grandement. Mais comme je le dis toujours, faut pas s'laisser abattre : on se met alors à jouer, on va de plus en plus loin et on s'aperçoit avec plaisir que le soft n'est pas si mal que ça, du tout...

Au contraire la simple idée de propager son mignon popotin aux multiples pouvoirs tout au long de lieux fantaisistes en 3-D (plongeante) fait frissonner de délectation la moelle épinière.

Le caractère humoristique que les programmeurs ont voulu donner à ce choucard petit jeu ne laissera pas de glace les jolies filles, surtout lorsqu'elles balanceront les savates d'une charmante superhéroïne (arrête de loucher, Momo, ça fait triso) masquée de vair plutôt vert sur la gueule de vilains pas beaux - ou de tâter du robot au manche d'acier.

Cela sans compter les talentueuses capacités de destruction laser du dégénéré de service qui joue son rôle de troisième roue du carrosse avec une application attendrissante. Alors sus aux robots et à nous les belles Japonaises ! Comprenne qui pourra...

Cartouche Banpresto.

plus simple expression...

Après une page de présentation réunissant un mégazoom et une rotation balaise qui ferait pâlir de jalousie n'importe laquelle des centrifugeuses de la Nasa, apparaît un menu pas bien compliqué, puisqu'il se compose de deux choix : "New Game" ou "License Continue". L'un pour commencer et l'autre pour continuer sur la lancée de la License (of course my dear).

Accessible à tous, ce simulateur offre, en fonction du nombre de "licenses" obtenues, la possibilité au joueur de tâter du manche, de la barre ou des ficelles sur différents types d'aéroplanes et d'aéronefs - au nombre de cinq. Paraplane, avion, booster, deltaplane et pour finir un hélicoptère de combat de type Apache (qui fut le dernier appareil du genre à être expérimenté pendant la guerre du Vietnam) vous attendent donc pour des émotions fortes. A chaque brevet obtenu, puisqu'en France il s'agit du terme usité, le nombre d'épreuves (pilotage) augmentera, apportant ainsi à chaque examen une machine de plus qu'il faudra poser sur une cible ou une piste prévues à cet effet.

Une fois le cap (Juby) franchi avec succès, vous obtiendrez une "license" ou permis, numérotée de chiffres que je vous conseille fortement de noter sur un carnet car il s'agit du code qui permet de reprendre, lorsque le menu apparaît après la page de présentation, là où vous en étiez.

Pilotwings

Sachant que pratiquement toutes les cartouches destinées à la Super Famicom disposent de S-Ram ou d'un système interactif, ça se révèle fort appréciable.

Absolument fabuleuses dans ce soft, les performances techniques de la machine, pleinement exploitées par les programmeurs ! A peine connecte-t-on la console sur une télé (pas besoin d'un écran d'un mètre) qu'on s'y croirait véritablement - il n'y a pas mieux à l'heure actuelle. Largement supérieur à du vectoriel sur n'importe quelle machine (Amiga, ST, PC & compatibles etc.). Je peux assurer que les effets de zoom et de rotation, une fois additionnés, vous donneront le vertige... Alors si vous pouvez vous le procurer, n'hésitez pas ! Foncez dessus en piqué.

Cartouche Nintendo.

TOP MICRO NEWS

PILOTWINGS

Pour barons noirs, barons rouges, chevaliers du ciel et têtes brûlées.

Premier simulateur à dérouler sur la Super Famicom et parfaitement digne de cet honneur, *Pilotwings* constitue une pure merveille malgré un pilotage réduit à sa

Pilotwings

TOP VIDEO NEWS

ACTRAISER

Maître du monde et de sa périphérie...

Qui n'aimerait jouer le rôle d'un dieu - on se le demande ! En fait, la question ne se poserait pas si les charges de ce métier en voie de disparition ne se révélaient si épuisantes...

Eh oui, on imagine rarement tout le travail que cela peut représenter, même pour un membre à part entière du Panthéon et malgré le don d'ubiquité. Mais vaille que vaille, le boulot se fait et le semi-dieu (non pas demi-dieu, ça fait éthylique) ou créature archangélique va avoir du pain sur la planche, surtout que tout est à refaire en bas, sur ces terres arides et sans vie ! Bonjour les Trônes et Dominations...

Tout commença par le retour de l'ange Aïroki dans le Temple Sacré par-delà les nuages flottant au-dessus du mont Iko : il venait à peine de rentrer d'une pénible campagne pour le bien-être des humains que le Tout-Puissant (cela ne vous rappelle-t-il pas quelque chose ?) le désigna pour une tout autre mission, la plus difficile et la plus périlleuse de sa carrière...

Elle consistera (c'est aussi la vôtre) à aider le peuple de l'île du Nord dans sa lutte contre le Mal. Eh oui, encore l'abominable Mal - faute de mieux on fait avec ce qu'on a !

En un mot comme en cent, cette synthèse d'arcade/aventure est le hit des hits de tout ce que j'ai pu voir jusqu'à présent sur micros et consoles confondus. Pour vous donner une petite idée du tout, prenez un morceau d'*Y-S* sur Nec pour l'aventure, une pincée de *Golden Axe* quant à l'arcade (mais en beaucoup plus beau), un gros morceau de *Populous* pour le scénario et vous obtiendrez un chef-d'œuvre hors du commun. Si, si, c'est véritablement fantastique, tant sur le plan programmation que sur le plan technique : tout y est exploité à merveille, zooms, rotations et scrollings différentiels, parallaxes ou multidirectionnels !

De plus, doté de tous les pouvoirs d'une divinité, vous pourrez déclencher tempêtes, ouragans et pluie à votre guise - tout cela sur seize pays représentant chacun d'une phase d'arcade, à la fin de laquelle vous affrontez inévitablement soit un centaure en armure, soit des magiciens, des dragons volants etc.

De quoi se faire la main, hein, les grands amoureux d'aventures épiques !

Cartouche Enix.

Actraiser

NEWS NINTENDO TOUJOURS

A tout bonheur perdu il existe un remède : la confirmation de l'importation aux States de la Super Famicom nous permet donc d'espérer l'arrivée de cette sacrée bécane sur notre sol pour le début 92. Si tout se passe bien, Nintendo commencerait à la distribuer aux U.S.A. à partir de juin 91... Une attente justifiée puisqu'actuellement, même les Japonais ont d'énormes difficultés à se la procurer.

Car malheureusement, les prévisions du monstre de l'industrie microladique se trouvent largement en dessous de la demande et risquent à longue échéance d'entraîner des délais vraiment insupportables. Mais à qui sait patienter tout vient à point. Alors ne vous languissez pas trop car le temps travaille pour nous... Nous pourrons ainsi profiter théoriquement et dans le même wagon des nouveaux périphériques comme le CD-ROM ou le nouveau concept Q-Sound (sans compter les multiples à-côtés : joysticks à infrarouge, joypads etc.). En définitive, une panoplie à faire pâlir un albinos en double manque de mélanine !

NINTENDO AND THE Q-SOUND

Nintendo devrait donc très prochainement lancer le nouveau système sonore "Q-Sound". Ce nouveau principe d'émission sonore a été l'objet d'un travail suivi par la société Q-Sound. C'est en 1981 que son créateur et concepteur Danny Lowe, ingénieur spécialisé dans les enregistrements, découvrit ce nouveau procédé.

Durant les neuf dernières années, Danny s'est efforcé de développer le produit et de le faire évoluer. Fortement intéressé par les capacités dudit produit, les Japonais et en l'occurrence la firme Nintendo ont investi récemment la somme de trois millions de dollars - environ 16 milions de francs, une bagatelle ! - afin d'obtenir l'exclusivité sur la licence *Q-Sound* et d'utiliser le plus vite possible ce système dans leurs nouveaux jeux vidéo...

Je parle, je parle mais vous n'en savez pas plus sur le procédé. Le *Q-Sound* est totalement différent du concept hi-fi. Ordinairement, la stéréo couvre une zone située entre deux baffles et la perception des sons se limite à cette bande - ou champ - (en fonction bien sûr du nombre de bandes par baffles). En fait, *Q-Sound* va permettre à l'utilisateur de cerner des sons émanant de haut-parleurs ou baffles (au nombre de deux) à partir de n'importe quel endroit d'une pièce et dans son volume total (au plafond, au ras du plancher ou collé contre un mur), à l'opposé de la quadriphonie qui nous oblige à disposer aux quatre coins d'une salle des baffles qui procurent aux circuits auditifs de l'intéressé un effet dit "spatial". Pour ce nouveau pari, Nintendo et ses ingénieurs ont travaillé sur une puce spéciale, la **Q-Sound Technology.**

Le manque d'informations ne nous permet pas de préciser sous quelle forme serait utilisée la puce en question ou sur quel type de support... Mais il est fortement probable qu'on la trouvera incorporée à un périphérique adéquat - un très gros joystick, semble-t-il prévu pour la Super Famicom qui, elle, serait de son côté équipée de haut-parleurs. Voilà de quoi donner du baume au cœur de ceux qui se morfondent dans l'attente !

Sachez tout de même que le procédé a déjà été utilisé pour le dernier album de Madonna et aussi par Paula Abdul, Janet Jackson et Stevie Nicks...

Nintendo bravo !

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 15 F
Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers Batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du Vent, l'Affaire, Regate, le DOS, Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. Rôle : Le mort-vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, Le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, Listing : 20 000 K sous les mers, B.D., etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo (plan complet), Zanac, Arkanoïds, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-In, Skooter, Ping Pong, Hyper-Sports, Listings : 20 000 K sous les mers (suite) + Mission Spéciale, B.D. Rôle : Loup-Garou, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux, Clavier Philips + Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, Listing : Para, B.D., etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : MICRO NEWS, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 PARIS. LE PORT EST GRATUIT.

VRAI FAUX

Ne vous laissez pas atteindre par le poids des événements et peaufinez l'étendue de vos connaissances en feuilletant douillettement Micro News

1- Lors de l'Amstrad Expo 1990, **le dinosaure Denver** a poursuivi la belle Marion Vannier dans les travées qui séparaient les stands.

2- Le directeur général de Commodore France s'appelle **Ethan Samuel Morrisson**.

3- Astate est un jeu comparable à *Life & Death* et dont l'intrigue se déroule dans les chambres et les couloirs glacés d'un hôpital.

4- Le **yéti** favori de Jean-Michel Berté mesure 3 mètres 35 et pèse 248 kilogrammes.

5- La musique de **Robocop 2** sur la console Nintendo arrive à peu près au niveau d'une chanson de Jean-Pierre François.

6- La **console Konix** comporte un siège hyperbolique à géométrie variable.

7- Le titre détourné (dans le concours du Bug d'Or) de *Ghouls'n' Ghosts* est **Gouines'n' Gobe** !

8- Das Boot a été développé d'après un film du même nom, et raconte l'épopée d'un sous-marin allemand pendant la Deuxième Guerre mondiale.

9- Lemmings met en scène une espèce bien connue de rongeurs africains.

Solution page 101

TOP SECRET

Alors, les p'tits lapins, vous aimez recevoir vos jeux ric-rac, comme Bunny ses carottes, quand il les bouffe sur scène en cachette de sa dame... Ne sombrez pas dans les mécanismes primaires et réservez vos soluces pour les vrais pacifistes, en déclarant farouchement aux étoiles (qui ne s'en foutent pas) "être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger". Aux partisans de l'intelligent statu quo les logiciels de haute volée, à ceux qui croient encore au Droit international les anciens numéros. Soyez clairs et pas de Bugs ! Y'a rien de neuf, docteur...

PC

MEAN STREETS

(envoyé par Yvan Lefevre)

◊ Pour voyager, vous devrez à chaque fois procéder de la façon suivante : allumez le navigateur, entrez le code de destination (je vous les donnerai au fur et à mesure) et enfin enclenchez le pilotage automatique.

◊ Pour pouvoir accéder à certaines pièces, vous allez devoir tuer toute une série d'hommes. Afin de le faire sans difficulté, avancez le plus possible en tirant. Et si l'on vous tire dessus, abaissez-vous.

◊ Une fois que vous avez pénétré dans votre voiture, commencez donc par aller au 4675 (comme expliqué plus haut). Quand vous êtes arrivé, sortez de votre véhicule. Entrez dans la pièce, approchez-vous du fauteuil placé dans le haut de l'écran et ouvrez l'armoire (OPEN CABINET DOOR - GET BAND AID CAI). Sortez de la pièce.

◊ Allez maintenant faire un tour au 0021. Vous allez devoir dialoguer en utilisant les options suivantes : QUESTION, PASSCARD, THREATEN, et EXIT pour quitter.

◊ Allez au 9932. Dans le laboratoire, placez-vous près de l'évier à droite. Examinez-le (LOOK CABINET) et prenez les gants (GET GLOVES). Sortez.

◊ Allez au 7012. Nouveau dialogue : choisissez QUESTION, PASSCARD et EXIT.

◊ Allez au 8911. Dans cette pièce, placez-vous près du panneau "Danger" à gauche de l'entrée. Prenez la perche (GET POLE). Allez ensuite près de la liane en bas à droite. Déplacez-la (MOVE VINE), regardez l'étagère (LOOK SHELF), et prenez la carte magnétique (GET PASSCARD). Sortez.

◊ Rendez-vous au 4605. Dans la chambre, placez-vous près de la valise en bas à gauche et faites-la bouger (MOVE SUITCASE), vous trouverez alors une clé (GET KEY). Ensuite sortez.

◊ Maintenant au 3720. Dans cette pièce, il vous faudra débrancher le système d'alarme : allez près de la porte avec des barreaux qui se situe à droite, jetez un œil sur la cage (LOOK CAGE) et prenez la boîte (GET BOX). Approchez-vous des cages à droite et déplacez-les (MOVE RAT CAGE), ouvrez le boîtier électronique (OPEN CIRCUIT BOX) et coupez l'alarme (SWITCH ON/OFF). Et sortez.

◊ Dirigez-vous vers le 5194. Il suffit d'entrer pour récupérer une carte magnétique.

◊ Allez au 6470. Dans ce salon, il existe aussi une alarme à réduire au silence. Placez-vous près de la table au centre de la pièce. Regardez l'affichage électronique (LOOK CONSOLE) et appuyez sur le troisième bouton (SWITCH ON/OFF). Vous pouvez maintenant nourrir les poissons. La nourriture se trouve près de la lampe en haut à gauche. Déplacez-la (MOVE LAMP), prenez la bouffe (GET FISH FOOD). Descendez jusqu'à l'aquarium (en bas à gauche) et examinez-le (LOOK FISH TANK). Vous trouverez alors une carte magnétique (GET PASSCARD). Alors sortez.

◊ Allez au 5037. Dans cette pièce, vous avez dix minutes pour déconnecter l'alarme : mettez-vous à côté du bureau en bas à gauche. Jetez un œil sur l'affichage digital (LOOK CONTROL PANEL). Il suffit alors d'appuyer sur le bouton (SWITCH ON/OFF). Allez ensuite près du placard en haut à droite. Ouvrez-le (OPEN CLOSET), déplacez l'étagère (MOVE SHELF), appuyez sur le bouton (BUTTON ON/OFF), fouillez la veste et prenez le papier (OPEN COAT et GET PAD OF PAPER). Allez près du tableau et déplacez-le (MOVE PICTURE). Ouvrez alors le coffre (OPEN SAPE) et prenez la carte magnétique (GET PASSCARD). Quittez la pièce.

◊ Rendez-vous à ce moment au 4550. (Je vous conseille vivement de sauvegarder votre partie maintenant.)Vous allez vous faire capturer et enfermer. Dans la pièce où vous vous retrouvez, faites mouvement jusqu'aux caisses qui se trouvent en bas à gauche. Déplacez-les (MOVE BOXES) et prenez la clé (GET KEY). Approchez-vous du tableau de commande en haut à droite. Ouvrez la boîte (OPEN PANEL, OPEN BOX) et prenez le masque à gaz (GET MASK GAS). Vous allez maintenant devoir agir très vite : allez près du pupitre en bas à droite, regardez le tableau (LOOK CONTROL PANEL) et appuyez sur le bouton (SWITCH ON/OFF). La porte va s'ouvrir et se refermer après quelques instants. Votre seule chance est de sortir avant que la porte ne se referme. En cas d'échec, recommencez l'opération précédente. Une fois arrivé dans la salle de contrôle, il ne vous reste plus qu'une chose à faire : entrez chacun des 8 mots de passe (voir tableau de fin) en moins de 60 secondes. Vous n'avez plus qu'un essai alors... Bonne chance ! Si vous réussissez, le jeu se termine par quelques images et sons digitalisés...

CARTE	MOT DE PASSE
BLUE	BISHOP
RED	STALEMATE
ORANGE	CHECKMATE
BLACK	ROOK
GREY	KING
YELLOW	QUEEN
GREEN	PAWN
PURPLE	KNIGHT

DRAKKHEN

(envoyé par Philippe Fusi)

Pour que votre personnage soit bien costaud, suivez ces conseils judicieux...

- Pour les CGA, prenez le disque 2 (puis éditez le fichier PERSO.2RA).

- Pour les EGA, prenez le disque 4 (puis éditez le fichier PERSO.4RA).

Allez au secteur 0

- Déplacement 20, remplacez **4D** par **FF**.
- Déplacement 70 à 75, remplacez **564A42584743** par **FFFFFFFFFFFF**.
- Déplacement 83, remplacez **4D** par **FF**.
- Déplacement 85, remplacez **4b** par **FF**.
- Déplacement 430, remplacez **A1** par **FF**.
- Déplacement 480 à 485, remplacez **EFEEECEDEDEB** par **FFFFFFFFFFFF**.
- Déplacement 493, remplacez **C4** par **FF**.
- Déplacement 495, remplacez **C6** par **FF**.

Allez au secteur 1

- Déplacement 328, remplacez **47** par **FF**.
- Déplacement 378 à 383, remplacez **757573717271** par **FFFFFFFFFFFF**.
- Déplacement 391, remplacez **A9** par **FF**.
- Déplacement 393, remplacez **A7** par **FF**.

Allez au secteur 2

- Déplacement 226, remplacez **EA** par **FF**.
- Déplacement 276 à 281, remplacez **1B1B181C13O8** par **FFFFFFFFFFFF**.
- Déplacement 289, remplacez **07** par **FF**.
- Déplacement 291, remplacez **05** par **FF**.

Allez au secteur 3

- Déplacement 456, remplacez **40** par **FF**.

ULTIMA 6 (suite)

(envoyé par Romain Dargelosse)

... Avec cette ceinture vous affirmez votre appartenance à la Guilde des Voleurs. Retournez donc au Den et parlez de nouveau à Homer (tapez **tablet** ou **map**), il est devenu beaucoup plus loquace et vous explique que la localisation de la tablette est indiquée par une carte qu'ils ont coupée en neuf, lui et les autres pirates - pour qu'ils puissent tous ensemble retourner chercher le trésor de cette enflure de **capitaine Hawkins**. Les possesseurs des morceaux de la carte se sont éparpillés dans le monde entier - salauds, sans vous ça aurait pu être tellement facile ! De plus Homer n'en connaît que quatre et ne vous dira où est le neuvième morceau que si vous revenez le voir avec les huit autres.

Ces personnages se trouvent :

1/ Dans les Dry Lands.

2/ A Trinsic, le personnage se somme **Sandy**. Il est cuisinier dans l'auberge et peut vous fournir la liste des quatre autres détenteurs de morceaux de cartes. Il vous donnera également leur localisation si vous lui trouvez un œuf de dragon qui se trouve dans le donjon **Destard 38°S2W**. Méfiez-vous, c'est plein de Dragons et de Drakes, mais c'est facile, il suffit d'engager le combat et de frapper comme un malade. Mais s'ils sont plus de deux, il faut, comme pour les grosses bébêtes, mettre les anneaux d'invisibilité et taper dans le tas. Cela est valable aussi bien pour les Gargouilles que pour les Dragons et les sorts **Curse**, **Disable** ou **Kill** se révèleront bien utiles. Lancez d'abord Curse, cela amoindrit l'armure des ennemis et les rend vulnérables aux coups et aux sorts plus puissants. Disable quant à lui laisse un seul point de vie à l'ennemi - il ne reste donc plus donc qu'à tourlousiner. Quand vous avez obtenu l'œuf, retournez voir Sandy, dites **pastry** et... à vous de voir !

3/ Dans le donjon **Shame**, un nommé **Ybarra.** Désolé, mais je ne l'ai pas encore trouvé.

4/ A **Jhelom**, un homme muni d'un crochet. Celui-ci va vous dire que sa partie de la carte se trouve dans le donjon **Wrong** (pas trouvé non plus - à vous de jouer !).

5/ Au Serpent's Hold, une femme. Facile, elle se trouve près de l'auberge.

6/ Sur la Dagger Isle, un ermite. Pas trouvé !

7/ Vers l'Empath Abbey, **Nathaniel Moorehead**. Il est décédé et vous trouverez sa veuve qui vous expliquera que des gitans la lui ont dérobée. Ces chiens puants se trouvent au-dessus de Trinsic (au Nord) - si je dis chiens puants, c'est que ceux-ci n'arrêteront pas d'essayer de faucher votre or. Les deux hommes sont des voleurs et des menteurs et la jeune femme **"Wicked" Wanda** vous réserve quelques gâleries si vous êtes un homme, alors que le moustachu est prêt à devenir votre chevalier servant si vous êtes une femme. Attention, c'est cher et Dupré ne veut pas que vous consacriez votre précieux temps à la bagatelle. Quand vous aurez fini de jouer avec, EXECUTEZ-LES sans aucune pitié !!!

8/ Le plus étrange : il s'agit du maire de Trinsic- eh oui, **Lord Whitsaber** est un expirate ! Dites-lui **mate** (matelot) pour lui signifier qu'il appartenait à l'équipage de Hawkins. Promettez-lui de ne rien dire, en échange il vous confiera sa portion de carte.

Une fois que vous vous êtes muni de tous les morceaux, posez-les par terre et combinez-les jusqu'à ce que vous obteniez une carte correcte, ou retournez voir Homer. Cela est censé vous emmener à la deuxième partie de la table traductrice.

Un autre élément de la très riche histoire d'*Ultima 6*, c'est le **Vortex**. Il constitue la solution finale du jeu. Composé d'un cube dans lequel vous devez introduire les huit moonstones, il peut être trouvé au sud de Minoc (il faut avoir un bateau) au **11°N37E**. Y habitent deux cyclopes (un mâle et une femelle, leurs tronches sont éclatantes) qui ont adopté un pauvre petit humain perdu sur la plage. Celui-ci manifestera l'intention de jouer avec vous.

Ne tuez surtout pas les cyclopes, ils sont très amicaux. Il existe un complexe de tunnels sous le château, il vous faudra les clés que détient que détient le père et et qu'il vous échangera bien contre du poisson, que vous allez lui pêcher avec le **fishing pole** dont ils disposent. Prenez-le sans crainte, ils ne considéreront pas ça comme du vol. Placez-vous ensuite sur un bras de mer et faites **use fishing pole** jusqu'à ce que vous en attrapiez un. Retournez parler au père, qui vous donnera les clés et descendez dans les souterrains.

Regardez dans la salle principale le point d'intersection des murs : au centre, vous trouverez un passage secret ! Ouvrez-le et descendez, vous vous retrouverez ensuite dans une salle qui semble ne rien comporter d'intéressant, mais il n'en est rien. Cette fausse impression est due au nombre des personnages qui forment l'équipe. En effet, des interrupteurs se trouvent sous chacun d'entre eux et il vous suffira de faire **use** normalement. Débrouillez-vous, mais sachez que le **Vortex cube** se cache dans une salle fermée par un energy field que vous désenclencherez grâce à une manette située quelque part là-dedans. Je ne me souviens pas avec précision de l'endroit, mais ça se trouve sûrement dans les passages secrets. A signaler l'existence de champs autour du cube. Dispel fields, puis prenez-le - faites gaffe car c'est lourd ! Collez-y toutes les moonstones.

Vous avez peut-être remarqué par-ci, par-là des parchemins qui vous demandent d'aller dans un autre lieu : ça commence chez Lord British dans la chambre du mage. Un parchemin vous dit "If you're looking for a clue there is something for you under a plant in the Serpent's Hold." or j'ai poursuivi cette piste particulièrement ardue au Serpent's Hold, puis sous un chaudron à New Magincian, puis sous les lions de pierre au château de Lord British et là, j'apprends que j'ai gagné et qu'il faut que j'aille chez Iolo (au sud de l'Empath Abbey) où le cheval Smith pourra m'en dire plus. Encore un animal qui parle et celui-ci me dit que je dois trouver la

sandlewood box de Lord British. Il n'en sait pas plus mais Iolo, Shamino et Dupré affirment que nous l'avons déjà accompli dans l'aventure précédente (*Ultima 5*) ! M'étant dit que ce satané cheval avait peut-être raison, j'ai cherché cette maudite boîte partout chez les British : pas la moindre trace : au secours !

Finalement je connais la procédure à suivre pour gagner. Alez lire le **Codex** (livre sacré) sur l'île de l'Avatar gardée par deux espèces de sphinx. Placez-vous devant eux, puis - suivez-moi bien - **use** sur la Montgolfière et attendez que le vent tourne (ou agissez en sorte) et souffle dans la bonne direction (S-O). Avancez - magique, vous avez dépassé l'enceinte sacrée ! Sortez de votre ballon et allez lire le Codex. Celui-ci vous indique qu'il faut placer le Vortex entre les flammes de la **Singularité** et de l'**Infinité**. Placez également de part et d'autre une **lentille bleue** et une **lentille rose**, une concave et une convexe, une convergente et une divergente.

Voici tout mon problème : j'ai trouvé une lentille (**lens**) rose cassée chez les Gargouilles, dans leur musée et je sais qui fabrique les lentilles - **Ephemerides** (à Moonglow ou très près du Lycaeum sur une petite île à l'est, un pont y mène) - mais je ne trouve pas le bon mot à lui dire. Je lui dis "lens" et il me demande quelle sorte de lentille je cherche ; je cite alors **blue**, **pink**, **violet**, **concave**, **convexe**, **divergente**, **convergente**, **singularité**, **infinité** etc., rien n'y fait ! Help me, by Jove, et dites-moi comment avoir les lentilles et ainsi finir ce magnifique jeu, l'emplacement des différents donjons, de la tablette et de la sandalwood box ?!

RECTIFICATIF

Tout élément donné plus haut dans la solution et qui se trouverait en contradiction avec ce qui est exposé ici doit être considéré comme nul et non avenu.

◊ Allez avec l'Orb chez les Gargouilles - ne tuez surtout aucune de celles qui s'abritent dans les maisons. Souvenez-vous que les donjons dont l'entrée est ornée d'une tête grimaçante et cornue se trouvent sur leur territoire...

◊ Rejoignez le centre de la ville, puis dirigez-vous vers la maison qui contient tout un tas d'objets exposés sur des piédestaux, et la lentille rose.

◊ De là, directement vers le S-E, et vous arriverez à une bâtisse complètement isolée : look sur la Gargouille qui se trouve à l'intérieur - vous pouvez même lui parler en langage humain. Elle tente de vous expliquer qu'il faut aller vers le sud, où vous tomberez sur le **Captain John**, gargouillologue amateur, mais qui a envoyé à **Mariah** la **Silver Tablet** entière.

◊ Allez au sud de la maison isolée et restez le long de la côte jusqu'à ce que vous soyez bloqué par la montagne d'une part et un buison d'autre part. Si vous transportez un bateau, utilisez-le et contournez les embûches afin d'arriver au **64°S 72°E**, où vous découvrirez l'entrée du donjon Hythloth.

◊ Entrez et un peu plus loin dans le souterrain se trouve une maison habitée par un homme - parlez-lui. C'est le Captain John, discutez avec lui : il vous explique qu'autrefois le monde des Gargouilles était aussi vaste que celui des humains, mais qu'aujourd'hui il ne reste plus qu'une seule ville. Continuez à causer avec lui jusqu'à ce qu'il vous propose d'apprendre le **Gargish**. **Use** sur le parchemin qu'il vous donne, vous parlez maintenant aussi bien le langage des Gargouilles que celui des humains.

◊ Retournez voir la Gargouille isolée et adressez-vous à elle car elle peut converser avec vous en un vocabulaire beaucoup plus compréhensible qu'auparavant. Elle vous explique qu'il faut vous rendre au N-E du Hall of Knowledge. Allez chercher la lentille rose et lisez le livre du rituel. Retour au N-E, la bestiole en question va vous dire comment faire réparer la lentille par le **lensmaker gargish** au N-E encore. Parlez à ce dernier, qui réparera sans difficulté aucune la lentille.

◊ Rendez-vous maintenant chez Ephemerides, à Moonglow, et parlez-lui de la lentille (lens). Si vous avez une **Glass Sword**, il peut vous préparer la lentille bleue nécessaire à l'accomplissement de la mission. Si c'est le cas, reprenez la conversation tout de suite après l'avoir interrompue. "Ah, vous êtes revenu, et avec une épée de verre mais c'est drôlement bien. Ah, mais j'ai perdu l'autre lentille ! Ah, que c'est marrant - sacré Ephemerides ! c'est bien parce qu'on a besoin de toi qu'on ne te colle pas notre épée dans le bide jusqu'à la garde..." Il vous fait la **blue lens**. Si vous n'avez pas la Glass Sword, allez à Trinsic fouiller dans la maison N-O juste devant les remparts aux armoiries.

◊ A ce point de l'aventure, il vous faut avoir : la Montgolfière ; le Vortex et dedans, les huit moonstones ; les deux lentilles, la bleue et la rose.

◊ Retournez chez les Gargouilles, allez au nord en vous fixant un repère par rapport au centre, une flèche vous indiquera l'Autel (Altar) de la Singularité et un chemin étroit amène à une montagne assez basse toutefois. Utilisez le ballon pour passer au-dessus, descendez, rentrez dans le sanctuaire après un ou deux Dispel field. Parlez à la petite bébête triangulaire qui est en fait un autel à la mode Gargouille. Elle vous demande pour qui vous désirez le Codex : EVERYBODY. Puis elle vous pose une autre question vachement louche sur le mantra de la Singularité. On n'a pas ça, mais les trois mantras des Vertus des Gargouilles - mettez-les bout à bout, cela donne UNORUS. "**The end of your quest has just begun.**" C'est-à-dire que maintenant vous pouvez passer entre les deux sphinx de l'île de l'Avatar sans avoir recours à la feinte de la Montgolfière.

◊ Allez devant le Codex, **drop**, la lentille bleue entre (tout à fait au milieu) le Codex et la flamme bleue, la deuxième dalle en partant du Codex si je ne m'abuse. Idem pour l'autre côté avec la lentille rose. Posez le Vortex devant le Codex, puis **use** sur le Vortex.

◊ The end et remerciements à Lionel Armand pour le coup de l'autel triangulaire et les autres phases délicates de la fin du jeu : "**The way of the Avatar lies beneath your feet.**"

3615
MICRONEWS
LA PECHE !

MSX

GOODY

(envoyé par Emmanuel Croste)

TRUC

Dans ce jeu d'arcade, si vous voulez devenir invisible et ainsi vous jouer de tous les pièges, agissez comme suit : au début du jeu, vous allez vers la droite et vous tombez sur un ascenseur, que vous prenez jusqu'en bas. Cela fait, dirigez-vous vers la gauche (attention au rat), puis lorsque vous serez près du mur, appuyez sur la touche RETURN, ce qui fera apparaître l'échelle, à laquelle vous grimperez. Puis en allant toujours vers la gauche, vous aboutirez dans une case. Une fois que vous êtes à l'intérieur, il faut vous baisser, et tout en laissant la touche du bas enfoncée, vous devrez appuyer une vingtaine de fois sur Return : après cela vous serez invulnérable...

MOTO JOURNAL

LE LEADER DE LA PRESSE MOTO

Hebdomadaire
15 F chaque jeudi

POUR TOUT SAVOIR SUR LA PRATIQUE DU 2 ROUES

ESSAIS, COMPARATIFS, ENQUETES, SANS CONCESSION.

Les équipements, les accessoires, les petites annonces...

LE SUPER CONCOURS MJ 91 AVEC + DE 1000 LOTS A GAGNER DONT 5 MOTOS

AMIGA

SPHERICAL

(envoi de Criss Dassonville)

Voici tous les levels auxquels on a accès par les demandes de codes...

1 JOUEUR	LEVELS	2 JOUEURS
RADAGAST	09	GHANIMA
YARMAK	19	GLIEP
ORCSLAYER	39	MOURNBLADE
SKYFIRE	59	JADAWIN
MIRGAL	75	GUMBA-CHACHMAL

SLY SPY

(envoyé par Laurent Manouk)

STAGE 1

C'est un stage facile : vous vous trouvez en chute libre, occupez-vous de tous les parachutistes et tuez-les dès leur apparition à l'écran. Lorsque votre score atteindra 2 800 et 6 000 points, les cadavres vous laisseront des balles en bonus.

2ème partie : attention, dès le début 2 chiens vous attaquent ; juste après un homme au tonneau vous attend... Tirez dans le tonneau et 2 fois dans son ventre. Vous arrivez alors au BOSS.

Pour les soldats, tenez-vous à droite de l'écran, à côté de la colonne et près de la statue. Descendez-les tous car ils arrivent des deux côtés. N'allez pas chercher de bonus, vous y perdriez toute votre énergie...

STAGE 2

Ça se passe à moto : occupez-vous tout d'abord des ennemis en Jetpack, puis des motos - si elles arrivent par-derrière, baissez-vous. Pour cabrer, appuyez sur Fire et diagonale en haut à droite au joystick. Au bout d'un moment, tous les ennemis disparaîtront, mais méfiez-vous de la mine... Enfin, pour le BOSS, tirez dans la tête des soldats et baissez-vous pour éviter leur riposte.

STAGE 3

Sur le bateau, faites attention aux trois chiens du début. Si vous avez besoin d'énergie, allez à droite, sautez par-dessus la caisse : une canette d'énergie vous attend ainsi qu'un homme et son tonneau. Grimpez à l'échelle, dirigez-vous sans vous arrêter vers la droite et ramassez les bonus - vous prenez le filin en sautant...

Continuez vers la droite et voici le BOSS : tirez le plus vite possible, car une fois touché, vous aurez droit à un combat à mains nues. Enchaînez alors une série de sauts chassés sur sa tête quand il vous tourne le dos.

STAGE 4

En plongée : tirez en devançant toute opposition et évitez les tirs ennemis en allant vers le haut. Attention aux requins - n'oubliez donc pas votre harpon... Empruntez le sous-marin de poche et faites gaffe aux mines, passez par en dessous. Le BOSS se présente sous la forme d'un grand requin, tirez-lui dans la bouche et évitez ses assauts. Il va dériver sur la gauche, plaquez-vous au sol et continuez à esquiver. Quand il revient sur vous, tirez et tirez et tirez tout en demeurant au milieu de l'écran.

STAGE 5

A Georgetown, deux hommes au tonneau vont vous agresser : montez à l'échelle pour vous emparer de la mitraillette. Quand vous êtes au bord de la plate-forme, sautez en bas à droite - et à fond.

Surprise : de l'énergie vous attend sur une plate-forme ; continuez à droite et faites attention aux soldats, sautez sur les tapis roulants. Tuez les mercenaires à l'avance par mesure de précaution - vous allez parvenir aux tapis roulants situés sur le sol... Demeurez baissé et laissez-vous transporter. Pour le BOSS, tirez continuellement de haut en bas sur les tigres. Ne leur laissez pas le temps d'apparaître sur l'écran (il faudra 2 coups pour tuer un tigre et prenez soin de bien vous tenir au milieu de l'écran).

RA

(envoyé par Philippe Janin)

CODES

1.
WOBBLER
YIG
CTHULHU
LOVECRAFT
TOMMYKNOCKERS
WATCHERS
MIDGARD
UNICORN
ISIS

10.
MIDNIGHT
KAZGAROTH
MISKATONIC
THORBADIN
MISHAKAL
ANABASINIA
EARTHMOTHER
AZATOTH
AKALLABETH
SILMARILLION

20.
DRAUG
SINDARIN
OSSIRIAND
MITHRIL
GLAURUNG
ELREBETH
THORON
AMARTH
THARGELION
NAUGRIM

30.
MEREMONT
CAERWEDDIN
STAHLRATTE
MANDELBROT
VON KOCH
CHRISTUS
JEHOVA
92E2 JMP 92E2
RAWHEADREX
HELLRAISER

40.
PINHEAD
DEVPAC
EINSTEINIUM
PROTACTINIUM
PROMETHIUM
J S BACH
TOCCATA ET FUGA
BRANDENBURG
COLONIA CLAUDIA
VOLKSGARTEN

50.
TERRA
64738
64802
NIBELUNGEN
HAGEN VON TRONJE
DONAR
SKIDBLANIR
DAGON
SLOWOTSKI
CULLINANE

60.
ARTA MYRDHYN
ANNA MAGDALENA

PHILIP EMMEANUEL
GRACELAND
JOLLY ROGER
GET FUNKY
TWILIGHT
DRAGONLANCE
HATHEG KLA
INQUANOK

70.
KIRAN
OUKRANOS
THRAN
ULTHAR
THALARION
NGRANEK
CATHURIA
ENTROPIE
HEISSENBERG
LAPLACE

80.
SONA NYL
DIFFERENTIAL
INTEGRAL
HYPERZYKLUS
APFELMANN
CHAOS
DYAKHEE
DENDRIT
NEURON
PANKREAS

90.
PANAKREA
UNORDNUNG
DEUTSCHLAND
GERMANY

94.
MUSIC TELEVISION
JOHN BELUSHI
RHYTHM N BLUES
GLEICHRICHTER

98.
TRANSLATION
CTHUGAN

ST

LEAVIN' TERAMIS

(envoyé par Cyril Cogordan)

◊ Au début du jeu, il faut taper "ZHI IS THE BEST "+SHIFT DROIT+

◊ Les scores doivent passer au rouge, on devient alors invulnérable avec un temps illimité. Cela permet aussi d'avoir accès aux touches suivantes :

- **1** à **8** (pas le pavé numérique !) : numéro du tableau où l'on veut aller.
- **E** : permet d'accéder directement à la scène finale.
- **T** : veut dire "Time Out" (???).
- **UNDO** : déconnecte le CHEAT MODE.
- **F4 - F9** : type d'arme choisi.
- **F10** : si le score est à zéro, il est incrémenté de 1 000. Sinon, permet de tuer le monstre de la fin du tableau.
- **S** : augmente la vitesse du personnage (ON/OFF).
- **K** : permet de passer sur les murs (ON/OFF).
- **;** : affichage de cordonnées (sûrement pour le débuggage !).

CHAOS STRIKES BACK

KU (Demon Director)

◊ Laissez-vous tomber dans la trappe, à côté du message (trust me...).

◊ Ouvrez la porte, **Solid Key** et prenez l'objet.

◊ Longez le couloir jusqu'à l'impasse où se trouve une porte (mettez-y la Solid Key).

◊ Avancez jusqu'au message (**Death End**). Faites cinq pas en vous retournant, vous apercevrez quatre chevaliers se dirigeant vers vous.

◊ Avancez encore, jusqu'à l'impasse. Attendez que les quatre chevaliers soient devant vous et au bout de quelques instants, le mur disparaîtra.

◊ Continuez encore, jusqu'à ce que vous rencontriez encore quatre chevaliers (il y un mécanisme dans le dernier grand couloir, déplacez les chevaliers devant ou derrière - selon l'endroit où ils se trouvaient).

◊ Pour tuer ou éviter les chevaliers en question, appuyez sur le bouton du mur droit qui se situe à 2 cases de la fin du dernier couloir.

◊ Entrez dans le passage qui se trouve à droite du bouton et empruntez l'escalier.

◊ Suivez le couloir jusqu'au moment où vous arriverez à trois portes (les salles contenant chacune un dragon - attention, ils peuvent détruire les portes). Tuez-les et ramassez les coffres qui se trouvent dans leurs repaires. Sonder les murs pour trouver les passages et présentez le "Power Tower", fouillez dans les coffres qui sont devant l'œil incrusté dans le mur (trouvez ensuite le passage à travers ce mur). Prenez ensuite l'escalier de droite, puis le second. Ouvrez la porte (**Skeleton Key**) - devant le Corboum et débarrassez-vous de tous les objets lourds afin d'évoluer plus rapidement. Placez-vous sur la plaque, faites un pas en arrière, deux pas à droite et deux pas devant pour vous emparer du Corboum. (Réglez de préférence la souris sur le Corboum et utilisez le clavier - appuyez juste après et faites le dernier déplacement.)

PAIN (Demon Director)

En vous référant au message Demon Director, prenez l'escalier : il faut emprunter le premier passage à droite - bloqué par une trappe. Pour pouvoir passer, arrangez-vous pour tomber dans l'orifice découvert par la trappe juste au moment où vous arrivez à l'escalier. (Attention aux dragons et aux quelques verres dont il faut se débarrasser.)

Remontez ensuite et tuez les flammes grâce au sort qui permet d'affaiblir les êtres immatériels, puis attirez les tas de pierres juste derrière vous, de façon qu'ils parviennent juste à côté de la trappe à fermer. Et franchissez l'obstacle une fois que la trappe s'est refermée. (N'allez surtout pas dans l'escalier ascendant avant d'avoir posé un objet sur la plaque qui se trouve en face de celui-ci.)

Ouvrez la porte avec le sort adéquat (ouverture porte), abattez le démon, puis débouchez dans le couloir situé à gauche ; placez-vous sur la plaque et employez une **Iron Key** dans le rideau bleu qui déclenche une plaque. Emparez-vous de la **Cross Key** dans le passage qui a été ouvert par la manœuvre précédente. Prenez l'escalier qui descend, actionnez la serrure avec la Cross Key, puis remontez et actionnez la deuxième serrure au moyen de la même clé. La porte placée entre les deux bouches de feu va alors s'ouvrir, entrez dans l'issue ainsi révélée, actionnez l'autre porte grâce au bouton, puis le levier pour fermer la trappe. Utilisez maintenant la **Ruby Key** pour ouvrir la porte, empruntez l'escalier et suivez le couloir jusqu'à la porte Iron Lord (ouvrez-la). Pour vous saisir du Corboum, pénétrez dans la pièce, faites un pas à droite puis deux pas en avant (la trappe est fictive) et un pas à gauche à l'instant propice. Et devant - tout de suite - (encore une trappe fictive), emparez-vous dudit Corboum. Gaffe à la niche où se trouve le **Count of Nerra** ! Quand il n'y a plus d'objets à glaner, l'ouverture d'une trappe se déclenchera juste au-dessus de vous.

NETA (Demon Director)

Agissez comme dans PAIN pour franchir la trappe, posez un objet sur la plaque et empruntez les marches montantes. Placez-vous en personne sur la plaque (vous êtes alors téléporté de l'autre côté de cette

maudite trappe qui vous empêchait d'aller plus loin). Enfilez le couloir qui mène à l'escalier qui descend - attention aux boules de feu - et dévalez ce dernier. En vous plaçant sur le bouton rectangulaire (cela fait apparaître des squelettes), attirez un de ces tas d'os devant la grille, appuyez sur le bouton et répétez cette opération plusieurs fois. Balancez ensuite des objets à travers la grille... Une fois que le squelette meurt (eh oui, même eux !), la porte s'ouvre, tuez alors un autre squelette qui vient à votre rencontre - beaucoup plus mastard celui-là. Grimpez dans le couloir où la boule feu avançait en vous réfugiant dans chaque abri qui se présente, faites en sorte d'arriver jusqu'au bout de l'allée, et attendez que le mur s'ouvre. Pénétrez dans le passage, appuyez sur le bouton et faites vite un pas sur la gauche, puis deux pas en avant.

Continuez, vous allez déboucher sur un couloir où il faudra se glisser entre deux boules de feu : avancez donc jusqu'à la salle du Corboum et faites un pas à gauche (fermez la trappe devant le Corboum et faites un pas à droite, deux pas en avant juste après la fermeture de la trappe). Pour réussir à vous emparer enfin du Corboum, déplacez-vous en même temps que vous le ramassez. (Enfin démerdez-vous, quoi !)

RO (Demon Director)

Empruntez le chemin ROS, après vous être saisi des trois Corboums. Quand la trappe située à gauche du message "Thurst me" est fermée, empruntez le couloir et appuyez sur les quatre boutons, puis entrez dans la salle du tapis roulant. Repérez l'issue où se trouve le démon et lancez un objet dans sa direction. Tuez cette créature diabolique et passez par l'issue révélée par votre objet. Ouvrez la porte, continuez jusqu'à la salle qui regorge de trappes, prenez l'escalier et tâchez de reconnaître la bonne, celle dans laquelle il faut choir afin de pouvoir passer par l'escalier suivant (répétez cette opération trois fois).

Vous vous retrouvez juste après dans la salle du Corboum. Sondez alors les trappes pour savoir lesquelles sont fictives. Tout sera par la suite une question de rapidité.

Quand vous êtes en possession des quatre Corboums, reprenez le passage PAIN et passez par la porte qui s'est ouverte avec le Corboum. Ouvrez la porte située en face de l'escalier avec la **Ra Key**. Faites un holocauste de démons jusqu'à ce que vous ayez en votre possession la Master Key. Repérez la serrure **Skeleton Key** puis ouvrez la porte avec la Master Key. Continuez jusqu'au bout du couloir pour enfin revenir vers la gauche. Passez et jetez les quatre Corboums dans la fosse...

The end !

LYNX

ELECTROCOP

(envoyé par Patrick Bonne)

Voici les plans des douze niveaux d'*Electrocop*. Néanmoins, il n'est pas nécessaire de tous les parcourir pour atteindre le but.

QUELQUES CONSEILS

◊ Le programme **ICE BREAKER** sert à trouver les codes des portes. Vous n'en aurez pas besoin.

◊ Le programme **STASIS** permet de stopper toutes les activités dans le niveau où vous vous trouvez. Il faut l'utiliser le plus possible, cela diminuera les risques qui sont quand même assez nombreux.

◊ Les armes :

L1 = laser.
L2 = laser double.
L3 = laser triple.
C1 = pistolet à plasma.
C2 = EMP disloqueur.

Les deux derniers doivent être en permanence à disposition (afin de tirer trois grenades.

ITINERAIRE

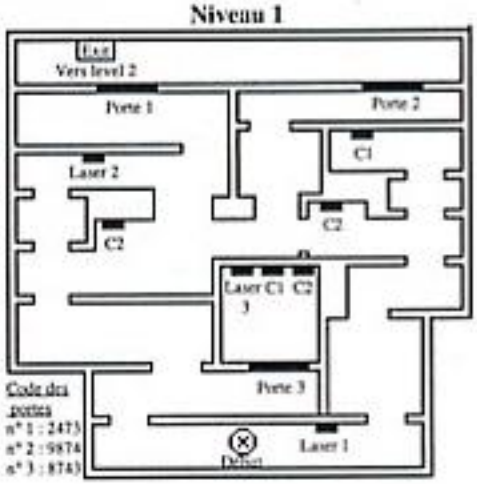
NIVEAU 1

Allez tout de suite à la porte 3, ouvrez-la (8743), enclenchez le programme STASIS et récupérez les 3 armes. Sortez, relancez le programme STASIS , puis courez sans vous arrêter jusqu'à la porte 1. Ouvrez-la (2473), lancez STASIS et dirigez-vous vers la sortie.

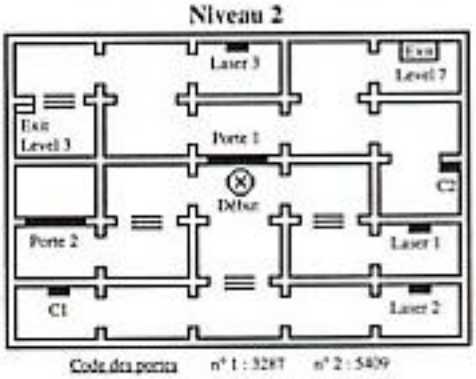
NIVEAU 2

Dès votre arrivée, tirez en face de vous pour tuer le virus. Dirigez-vous vers le terminal de la porte 1. Ouvrez-la (5824), puis lancez STASIS et courez vers la sortie qui mène au niveau 7.

Niveau 1



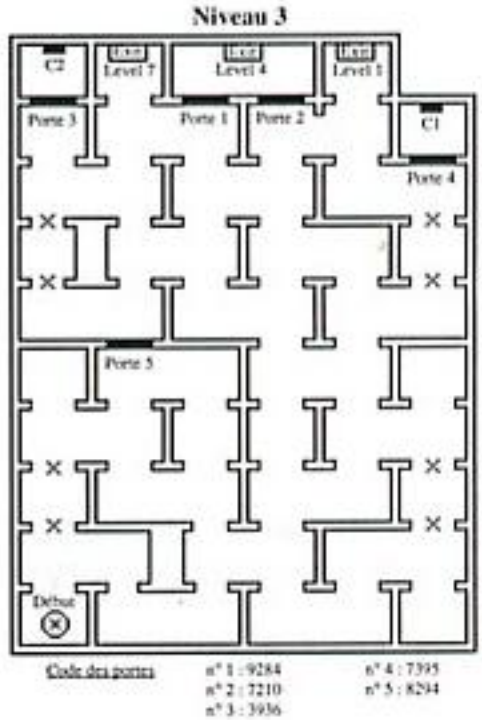
Niveau 2



NIVEAU 7

Allez vers la porte 2 en éliminant 4 pythons. Ouvrez-la (3287). Lancez STASIS et précipitez-vous vers la sortie qui mène au niveau 9.

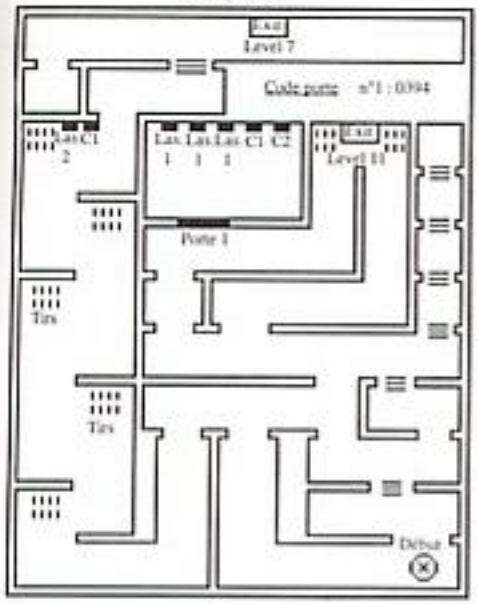
Niveau 3



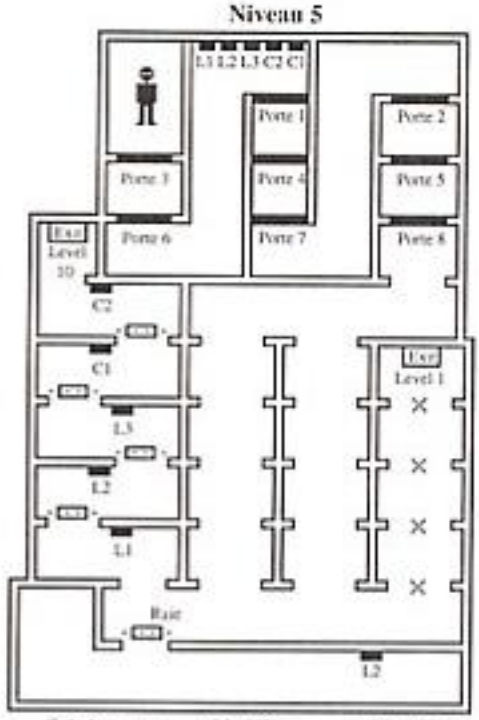
NIVEAU 9

Tuez le virus et avancez en tirant jusqu'à la porte 9. Lancez STASIS, puis allez à toutes jambes vers la porte 5 (1375). Empruntez la sortie.

Niveau 4



Niveau 5



Code des portes : n° 1 : 8658 — n° 2 : 5462 — n° 3 : 9973 — n° 4 : 7642 — n° 5 : 0912 — n° 6 : 0974 — n° 7 : 7865 — n° 8 : 4285

NIVEAU 11

(Il vous faut absolument un EMP disloqueur = **C2**.)

Allez à la porte 1 en passant par la droite et collez-vous contre le mur sans franchir le passage. Dès que vous apercevez un bout de la **RAIE**, appuyez sur option 1 pour lancer une grenade. (Procédez toujours de cette façon pour les deux raies suivantes.)

A la porte 1, lancez STASIS et dirigez-vous vers la sortie qui conduit au niveau 12. Le code est (0293).

NIVEAU 12

Tuez tous les promeneurs qui viennent sur votre gauche. Allez à la porte 2, lancez STASIS et courez vite vers la sortie pour le niveau 8. Le code est (6473).

NIVEAU 8

Attendez d'avoir les quatre promeneurs qui arrivent par la droite avant d'avancer à partir d'une dalle grise vers le fond de la pièce. Allez vers la droite. A proximité de la porte, on trouve une dalle rouge ; faites alors pivoter Electrocop pour qu'il se trouve face à vous et avancez sur la dalle grise foncée. Pivotez maintenant vers l droite, vous vous trouvez en face de la porte. Tuez les 4 promeneurs et franchissez la porte. Dirigez-vous maintenant vers la porte 1 en prenant toujours soin d'abattre les 4 promeneurs de chaque couloir.

LES MEGADEMOS MICRO NEWS POUR AMIGA

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F

- MEGADEMO N°1 (*Red Sector 2*) (fonctionne avec *Red Sector 1*)
- MEGADEMO N°2 (Scoopex)
- MEGADEMO N°3 (*Rebels Coma*)
- MEGADEMO N°4 (*Rebels Méga-blast*)
- MEGADEMO N°5 (*Kefrens 2*) (fonctionne avec *Kefrens 1*)
- MEGADEMO N°6 (*Avenger*)
- MEGADEMO N°7 (*Alcatraz*)
- MEGADEMO N°8 (*Kefrens 1*)
- MEGADEMO N°9 (*Red Sector 1*)
- MEGADEMO N°10 (*Mental Hangover*)

Bon de commande à envoyer à Micro News (MEGADEMOS), 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom : _____

Adresse : _____

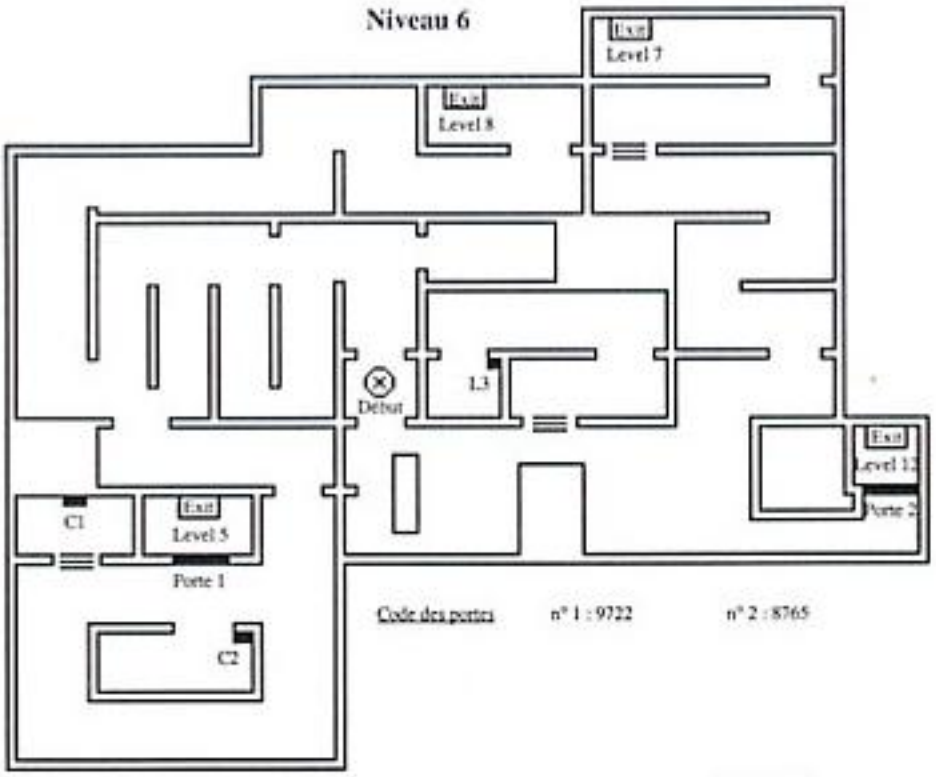
_____

Tél. : _____

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

Niveau 6



Code des portes n° 1 : 9722 n° 2 : 8765

Lancez alors STASIS pour aller récupérer les armes qui vous manquent dans les dernières pièces de ce niveau, puis revenez à la porte 1. Ouvrez-la (7698) et utilisez la sortie qui mène au niveau 5.

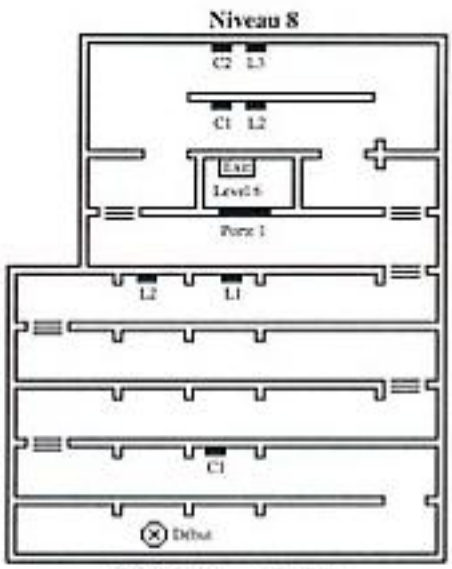
Niveau 7

Code des portes n° 1 : 6021 n° 2 : 5824

NIVEAU 6

Allez à la porte 1. Il y a trois promeneurs à tuer. Ouvrez la porte (9722) et empruntez la sortie pour le niveau 5.

Niveau 8



Code de la porte n° 1 : 7698

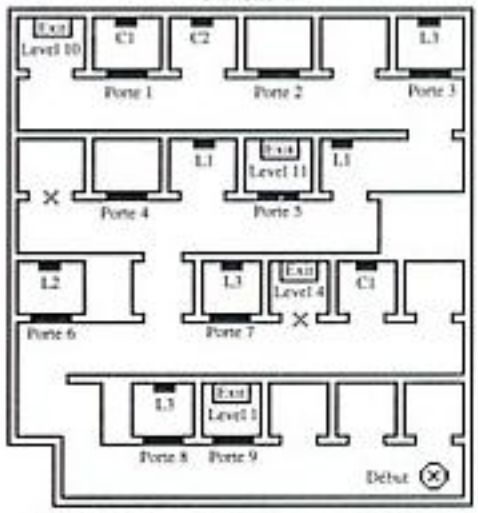
NIVEAU 5

Avancez vers la droite, tuez la raie (voir niveau 11) et allez à la porte 8 en passant par l'allée des mines. Ouvrez toutes les portes...

Porte 8 = **4285**
Porte 5 = **0912**
Porte 2 = **7865**
Porte 7 = **7865**
Porte 4 = **7642**
Porte 1 = **8658**
Porte 6 = **0974**

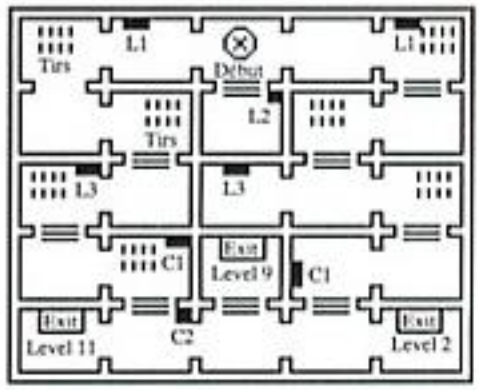
Pour la dernière porte, lancez STASIS avant de l'ouvrir. Porte 3 = **9973** - ici deux options se présentent : si dès l'ouverture de la porte, vous tuez le garde qui se trouve à côté de la fille, vous devenez un héros. En revanche, si vous pénétrez dans la pièce sans tirer, il vous proposera une alliance et vous deviendrez un criminel avec la complicité de la fille. The end...

Niveau 9

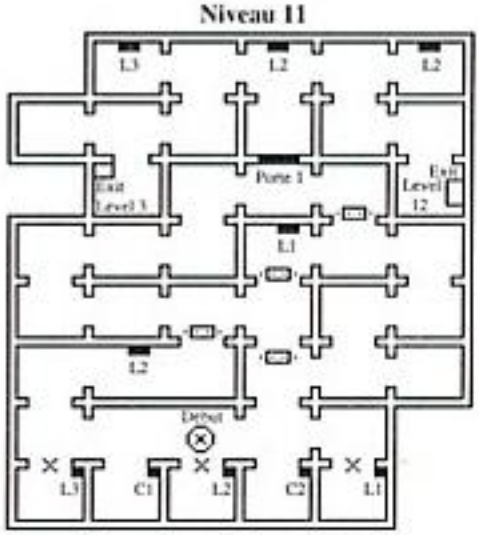


Code des portes
n° 9 : 4321
n° 8 : 1798
n° 7 : 6998
n° 6 : 2857
n° 5 : 1375
n° 4 : 47 26
n° 3 : 7102
n° 2 : 1092
n° 1 : 0170

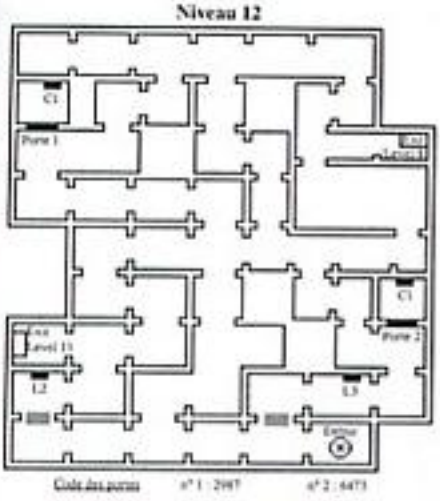
Niveau 10



Niveau 11



Code de la porte n° 1 : 0293



CHIP'S CHALLENGE

(envoyé par Thomas Arnaud)

SOLUCE DES DIX PREMIERS TABLEAUX

Level 1 : BDHP

Simple ! Il suffit de ramasser les clefs de couleur pour entrer par les portes et ramasser les puces.

Level 2 : JXMJ

Utilisez les deux blocs de pierre pour franchir l'eau.

Level 3 : ECBQ

Prendre le bouclier bleu pour aller chercher les crampons qui permettent de s'emparer du bouclier rouge. Ce dernier vous laisse piquer l'aimant sans risque d'être tué. Cet aimant vous empêche de glisser sur le tapis.

Level 4 : YMCJ

Quand un tank ou un obstacle vous gênent, marchez sans hésiter sur les boutons qui se trouvent à côté. Ces derniers vaincront la force d'inertie inhérente aux obstacles et aux tanks et les feront bouger. ATTENTION ! La pierre du milieu ne cache pas une puce mais une flamme.

Level 5 : TQKB

Pour arrêter la projection des flammes, allez marcher sur le bouton rouge. Après la porte de la même couleur, marchez encore sur les deux boutons de couleur marron. Le vaisseau détruira ainsi la bombe qui bloque la sortie.

Level 6 : WLNP

Faites trois pas à gauche, quatre vers le haut (bonjour Spiderman), trois à gauche, deux en bas. Ramassez les puces et empruntez le même chemin pour sortir.

Level 7 : FXQO

Passez les téléporteurs bleus par les côtés droit et gauche, saisissez-vous du bouclier et accomplissez le parcours.

Level 8 : NHAG

Allez chercher les puces qui sont gardées par la bouche.

Level 9 : KCRE

Après la porte jaune, placez-vous en haut des tapis et allez toujours à droite sans vous arrêter. Vous tomberez ainsi sur un mur secret. Pour vous saisir de la clef rouge, même technique que dans le level 2. Après la porte rouge, allez à **Droite, Bas, Gauche, G, B, D, H, G, B, D, D, B, G, H, G, H.**

Level 10 : VUWS

- 4 B/ 4 D / 4 H/ 12 D/ 3 B/ 3 G/ 1 H/ 8 G/ 7 B/ 1 G/ 3 B / 8 D/ 1 H/ 10 D/ 10 B/ 4 D/ 2 H/ 1 G/ 3 H/ 1 D/ 2 H/ 1 G/ 6 H/ 3 D/ 13 B/ 5 G/ 2 H/ 10 G/ 7 H/ 4 D.

SEGA

POWER STRIKE

(envoi de Jean-Charles Lavaud)

TRUCS

◊ Dans *Power Strike*, emparez-vous de l'arme n° 1 car c'est la plus puissante : elle est illimitée et peut tirer dans toutes les directions. De plus, lorsque vous aurez acquis quatre fois cette arme, elle pourra détruire toutes sortes d'ennemis (même les petites bombes rouges qui apparaissent en cours de jeu)... Conservez-la tout au long de la partie.

◊ Essayez aussi de demeurer le plus bas possible, car vous devenez alors invisible. Concentrez vos tirs sur les ennemis au sol : ce sont les plus dangereux.

◊ Récupérez le plus possible de **P** (puissance de tir) et vos rayons oranges doubleront puis tripleront. En fin, dans les bases ennemies, détruisez les plus gros canons à la fin de chaque tableau et vous n'aurez plus aucun problème à finir le round.

◊ Une fois arrivé à la fin, vous aurez tout intérêt à vous diriger vers le round secret - en suivant la technique indiquée dans le *Hors-Série Sega* concocté par Micro News.

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE

(envoyé par Frédéric Gechter)

1/ ROCHEVILLE

Pour dégommer les voitures, je vous conseille d'utiliser vos pieds. Allez dans le premier magasin, et pour obtenir la bague, faites tout le temps "ciseaux". Prenez-la et détruisez tous les coffres : pour les deux coffres en l'air, je vous conseille d'anéantir

VRAI/FAUX SOLUTIONS

1- Faux. Il était absent de cette manifestation, **faute de piles** ! (Micro News n° 43, page 28.)

2- Faux. Il a pour nom **Fornay**, et pour prénom **Georges**, comme notre rédacteur en chef bien-aimé. (Micro News n° 39, page 20.)

3- Faux. Ce soft vous entraîne à la recherche de la **Statue du Théomorphe** et se présente comme une chasse au trésor. Micro News n° 29, page 42.)

4- Vrai. Il chausse en plus du **84**, ce qui fait dire à certains qu'il n'est autre que le secrétaire de rédaction... (Micro News n° 42, page 122.)

5- Vrai. *Robocop 2* est même une **poubelle** qui nous a été concoctée (si l'on peut dire) par Ocean. (Micro News n° 43, page 86.)

6- Faux. C'est d'un **siège hydraulique** qu'il s'agit. Il permet une inclinaison de 10 degrés pendant que vous vous défoulez sur un jeu. (Micro News n° 31, page 12.)

7- Faux. C'est en fait **Couilles'n' Godes**... Remarquez, ça ne vaut pas mieux ! (Micro News n° 39, page 113.)

8- Vrai. Et l'acteur qui jouait son commandant répond au nom de **Jürgen Prochnow** - le père de Paul Atreides dans le film *Dune*.

9- Faux. Ces charmants rongeurs sont en fait d'origine scandinave. (Micro News n° 42.)

les bases bleues avant de vous occuper des premiers. Vous aurez ainsi plus de chances de tout récupérer. Mais il reste encore un coffre inaccessible, en l'air. Allez donc au deuxième magasin, faites "ciseaux" et vous obtiendrez le bâton sauteur qui vous permettra de récupérer l'argent du coffre, grâce aux bases bleues et rouges.

Avant de partir, consacrez-vous au passage secret qui se trouve à la base du deuxième grand palmier. Pour le découvrir, il faut sauter à l'endroit où il se trouve - comme pour dégommer un ennemi. Servez-vous copieusement en or et sortez par le passage secret qui se trouve au-dessus de la colonne précédant le petit escalier en briques rouges. Afin d'obtenir le collier, dans la tour-magasin, mettez-vous d'abord sur les cailloux, pour changer ensuite au dernier moment en papier. S'il y a résistance, agissez de la sorte : restez sur l'ancienne position (papier) et, au dernier moment, changez et allez sur "ciseaux".

Il vous faudra ensuite reprendre de l'argent en détruisant voitures et avions afin d'acheter le bâton qui permet de voler dans le dernier magasin (le prix de ce bâton est de 500 yens). Pour cela, mettez-vous dans le petit fossé, à côté de la tour et revenez de droite à gauche. Au fur et à mesure, une voiture apparaîtra ! Remplissez-vous les poches jusqu'à atteindre 500 yens et achetez le bâton magique dans le dernier magasin. Pour gagner ce bâton, restez sur "cailloux" pour ensuite, au dernier moment, aller sur papier.

2/ PRAIRIE

Dégommez le premier castor et allez dans le buisson-magasin pour avoir disposition de la moto. Il suffit pour cela de rester sur cailloux pour changer au dernier moment sur ciseaux. Après, avancez vers la droite en faisant attention aux castors et en prenant tout l'argent que vous pouvez (pensez bien à détruire les bases bleues avant de détruire les coffres. Pour la cage constituée de bases rouges où est enfermé un vautour, il faudra attendre qu'il soit tout à gauche pour ensuite descendre vers le coffre et le dégommer.

Gaffe, il y a un passage secret sous le coffre à côté de la cage ! Sautez pour le découvrir, et dès que vous tombez, je vous conseille d'aller tout de suite à droite pour aboutir à une plate-forme bleue. Il est à noter que le coffre noir renferme souvent des bombes et que les ossements verticaux sont parfaitement praticables. Pour sotir, le passage secret se trouve au-dessus du coffre, en haut à droite.

Une fois que vous avez quitté les lieux, vous allez tomber devant trois coffres - le coffre noir renferme des bombes, mais essayez quand même, on ne sait jamais. Ensuite, continuez vers la droite par les bases bleues pour éviter les castors et cela jusqu'au buisson-magasin. Pour vous faire le pédicoptère, agissez comme au premier buisson-magasin (celui de la moto).

3/ LA MER ECUMEUSE

Au début, prenez le pédicoptère pour avoir l'argent qui se trouve dans les airs. Faites attention aux tortues ! Laissez le pédicoptère revenir au début du tableau et plongez dans l'eau. Là aussi, il faudra faire vachement gaffe aux tortues !

Dans ce tableau, si vous voulez de l'argent, il faut procéder ainsi : tuez d'abord le premier poisson, puis la pieuvre (détruisez les deux tentacules) et le deuxième poisson. Si vous revenez sur vos brasses, la pieuvre et les poiscails seront de retour et ainsi de suite !

4/ LE DESERT DES SCORPIONS

Il n'y a pas grand-chose de spécial, mis à part que les coffres noirs renferment tous des bombes et que certaines momies sont doubles. Ah ! Pour les scorpions qui sortent de terre, sautez tout de suite au-dessus afin qu'ils se dégagent complètement : vous pourrez les anéantir ensuite.

5/ LA PYRAMIDE

Un seul truc de spécial encore : si vous voulez gagner au jeu contre la Reine de l'Oasis, il suffit, si vous ne détenez pas le collier (ça m'étonnerait !), de laisser sur cailloux... C'est pas sorcier !

6/ LA FORET NOIRE

Pour gagner la forêt, il vaut mieux ne pas aller en haut par les troncs - cela se révèlera par trop dangereux si vous tombez, à cause des abeilles. Tuez les singes avant qu'ils ne soient juchés sur un des arbres parce qu'on ignore totalement le moment où ils redescendent. Les coffres en terre, eux, sont souvent des bombes... Essayez quand même mais il faut se tenir prêt à fuir au cas où... Un conseil pour avoir les ennemis sans danger : servez-vous des troncs d'arbre en les balançant sur eux (en plus, c'est marrant !). Pour se payer l'ours et si vous n'avez pas de collier, faites deux fois de suite le signe cailloux.

7/ LA VILLE TROPICALE

Au premier magasin, faites deux fois le signe "ciseau". Sous le coffre où se trouve des bombes, il y a aussi un passage secret. Sautez pour le faire apparaître et remplissez-vous les poches une fois à l'intérieur. Pour sortir, prenez l'escalier qui commence au-dessus du coffre noir. Une fois que vous êtes sorti, restez dans le deuxième magasin sur "cailloux" pour ensuite vous mettre sur "ciseaux" (notez bien qu'il faut le faire au dernier moment). Au quatrième magasin, il faudra rester sur "cailloux", puis se mettre sur "papier" et hop !, la cape est à vous. Enfin, dans le cinquième magasin, mettez-vous sur "papier" et vous obtiendrez la bague.

8/ LES MONTAGNES ROCHEUSES N° 1

Si vous voulez vous faire une provision de pédicoptères, faites tout le temps "ciseaux" dans la grotte-magasin de gauche. Ensuite, je ne peux pas vous expliquer comment grimper vers le haut - c'est trop difficile à expliquer. Je peux simplement vous dire qu'il faut jouer avec les bases bleues pour constituer les escaliers. Faites aussi attention aux pierres et aux magiciens. Dans les aires, sur le pédicoptère (une sorte de shoot'em up), il faut savoir que si vous perdez ici, vous recommencerez au début du précédent tableau. Il ne faut pas essayer de détruire les ballons dirigeables parce qu'ils dégagent des bombes à chacune de leurs explosions. Les bases rouges tombent à votre contact et si vous allez trop bas, vous chuterez et perdrez.

10/ LE CHATEAU PERCHEHAUT

Dès le début, allez vers la gauche pour tomber au niveau inférieur. Allez à droite et dégommez la première flamme avec les briques rouges. Prenez l'argent et revenez sur vos pas, tout au début, puis revenez vers la droite. Exterminez les deux flammes et encore à droite. Dégommez les soldats avec les briques et allez à droite.

3615
MICRONEWS
LE REVE BLEU
DES NUITS D'ENFER !

AMSTRAD ET MICRO NEWS

L'ABONNEMENT QUI FAIT BOUM !

ECONOMISEZ 3 NUMEROS EN VOUS ABONNANT !

1 an 199 F (au lieu de 278 F)
(11 numéros dont 1 numéro spécial été)

GAGNEZ UNE DES TROIS CONSOLES AMSTRAD GX 4000

offertes chaque mois
à trois nouveaux abonnés tirés au sort.

☐ Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 199 F.

A retourner à Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom :.....Prénom : .....
Adresse : .....
Ville :.....Code postal : .....
Type de machine possédée : .....Age : .....

ETRANGER ET DOM-TOM + 95 F Mandat uniquement

Tuez le caméléon avec la bague et emparez-vous du coffre noir. Continuez et détruisez toutes les briques rouges qui se trouvent en bas et allez dans cette direction. Prenez le coffre et empruntez l'ouverture située à gauche. Il faut ensuite éviter les pieux par le haut et prendre le coffre sans vous empaler (ça fait négligé). Après, poursuivez à droite. Montez par le petit escalier et dirigez-vous ensuite sur la gauche ; là, il faut se montrer rapide : foncez avant que les pieux ne vous traversent, tout en dégommant les briques rouges pour passer. Prenez le coffre et allez à gauche

Payez-vous la première souris dès qu'elle se trouve à l'extrémité se son socle. Ne détruisez pas le coffre noir : il est rempli de bombes. Vous pouvez alors plonger dans l'eau et abattre la deuxième souris, puis vous diriger vers la gauche.

A cet instant, ne prenez surtout pas la pièce coulissante. Passez par les pierres noires en détruisant le coffre de droite. A gauche. Prenez le coffre, détruisez les robots et faites descendre les pieux avec le levier - passez.

Arrivé en haut, allez à l'extrémité des blocs noirs pour dégommer les soldats et passez outre sans sauter. Allez à droite... Enlevez le pouvoir de la flamme (bague), dirigez-vous vers la troisième rangée de briques rouges et frappez jusqu'à ce qu'une plate-forme apparaisse devant vous, vers l'entrée suivante.

Avant de sauter, prenez les deux coffres. Si vous aviez procédé autrement, le plancher se serait écroulé sous vos pieds et vous seriez revenu presque au début du jeu. Ensuite, il faudra se magner le train, speeder jusqu'à la flamme, sauter au-dessus et éviter dans une ultime course les pieux qui tombent. Allez à droite, faites de la charpie des souris avec la bague et rouvrez les portes qui se sont refermées à l'aide du levier qui se trouve en haut.

Toujours à droite. Au moyen de la bague, lancez une flamme sur le coffre, puis speedez jusqu'à son ancienne place : le plancher s'écroulera ! Sautez ensuite et dès que vous tombez, allez vers la droite. Il y a un petit passage sur la paroi, entrez et ouvrez tous les coffres. Vous pouvez maintenant pénétrer dans un des magasins ; faitez le signe "cailloux". Ensuite, sautez par où vous êtes venu, tout en bas, dans l'eau. Passez par les petits escaliers de gauche qui montent, emparez-vous du coffre et si vous frappez sur la paroi de gauche, un passage apparaîtra (n'y allez surtout pas).

Descendez en laisant attention de ne pas vous empaler sur les pieux en tombant. Puis dirigez-vous vers la droite en évitant toujours les pieux. Saisissez-vous des coffres, tuez le caméléon et montez. Là, empruntez le pédicoptère ou le bâton sauteur pour pouvoir passer la plate-forme vers la droite. Enlevez-le et continuez vers la droite. Montez. Ensuite allez jusqu'au levier et abaissez sulfisamment les pieux pour pouvoir passer plus haut. Après, à gauche, dans la salle, constituez un escalier avec les briques et montez. Prenez le pédicoptère et continuez à monter (car les marches s'écroulent sous votre poids). Evitez la flamme et montez toujours.

Dès que les soldats se trouveront sur le coffre, shootez sur le tout. Allez à droite et tuez les robots sans discontinuer. Dans cette salle, il faut arrêter les pieux pour pouvoir passer... soyez donc rapide ! Descendez, négligez les soldats et descendez. Tuez les souris et poursuivez votre descente : le coffre renferme des bombes... Détruisez alors le robot et servez-vous du levier pour ouvrir le passage. Direction tout en bas, à droite de la pièce, et sautez : encore un passage. On peut s'emparer du coffre qui se trouve en bas ! Cherchez...

Allez à gauche en évitant la lave, puis dans l'eau en évitant les pieux - abattez les soldats et dirigez-vous vers la gauche. Après, il vous faut ouvrir le passage avec le levier, mais cela fait s'abaisser les autres pieux. Allez vers la gauche en rampant, évitez les flammes et toujours à gauche, vraiment à gauche pour ne pas buter sur les pierres. Saisissez-vous du bâton sauteur afin de casser les premières briques rouges : vous pourrez ensuite passer à gauche. Tuez les souris, emparez-vous du coffre noir et allez en haut. A gauche et dans le magasin, faites le signe "ciseaux" (il faudra au moins trois capes pour pouvoir progresser sans danger.

Ensuite à droite, débarrassez-vous des gardes et poursuivez sur la droite, tuez le robot et montez. Allez en haut à gauche, exterminez les soldats et dans le mouvement d'après, ouvrez le passage au moyen du levier.

Appropriez-vous la cape et traversez les trois flammes. Montez après en allant très vite. Arrêtez impérativement la chute de pierres en employant le levier. A droite, tout en cassant des pierres. Baissez le premier (levier) pour ouvrir les portes (le deuxième oblige les pieux à s'abaisser devant vous). Là, vous tomberez directos sur le dernier BOSS ! Pour l'avoir, il faut faire "ciseaux" tout le temps. Il essaiera quand même après de vous supprimer en vous lançant ses mains ! Prenez une cape et frappez-le... VOUS AVEZ GAGNE, ET LA, VOUS APPRENDREZ LA VERITABLE HISTOIRE.

3615 MICRONEWS

RETROUVEZ-Y ROSIE LA JOLIE MES CHERIS

NEC

JAPAN WARRIORS

Trucs pour les 4 premiers niveaux

(envoyés par Bruno Vannier)

NIVEAU 1

◊ Pas de codes.

◊ Un petit conseil pour ce niveau : quand vous avancez, n'arrêtez pas de sauter de la droite vers la gauche et vice-versa, tout en continuant à tirer, cela vous aidera à éviter quelques difficultés.

NIVEAU 2

◊ 3 codes :

-> OkLSA - FAEIAS
-> 2kMBA - JRDAAQ
-> MkLIA - HRDDAQ

◊ Dans ce niveau, je vous conseille de faire fonctionner votre déplacement en "key" au lieu d' "auto". Vous obtiendrez ainsi une meilleure précision pour attraper les poupées magiques qui sont entourées de bambous fort acérés.

NIVEAU 3

◊ 3 codes également :

-> IOkPA - HCECA4
-> 0OLXA - ACJDAY
-> TOLXA - FCBHAS

◊ Il ne faut pas paniquer devant toutes les flammes qui foisonnent à ce niveau : allez-y à tâtons. Faites gaffe de ne pas vous retrouver dans les trous noirs - ou vous vous finirez dans une autre dimension !

NIVEAU 4

◊ Un seul code :

-> LSRkA - CCCAA4

◊ Pas de lézard, il n'existe qu'un seul moyen pour arriver à ce niveau : ralentir sa vitesse. Il suffit en somme de jouer en appuyant sans cesse sur la touche "Run".

L'ABONNEMENT FOU !

Recevez YETI pendant un an et nous vous offrons 5 cadeaux de bienvenue.*

YETI A DOMICILE + 2 KILOS DE BD

1) LA MARQUE JAUNE
(Edgar P. Jacobs)

2) L'OMBRE DES DAMNES : UNGERN KAHN (Crisse)

3) L'ANNIVERSAIRE D'IZNOGOUD (Tabary)

4) TURLOGH LE RODEUR : LA SPHERE DU NECROMANT (BD interactive, Cailleteau/Lamoy)

5) LULU S'MAQUE
(Frank Margerin)

6) ALERTE ROUGE
(Bruce Jones, Al Williamson, Dave Stevens etc..)

7) SPIDERMAN : LA FUREUR A MILLE TETES
(Wrightson/Putney)

8) LE MARCHAND D'IDEES - tome 1
(Berthet/Cossu)

9) LE MARCHAND D'IDEES - tome 2
(Berthet/Cossu)

** La valeur de ces 5 cadeaux se situe entre 250 F et 350 F suivant les titres choisis (certains de ces albums sont actuellement vendus 72 F). Choisissez vous-même vos cadeaux parmi les 17 choix possibles.*

10) AVENTURE EN JAUNE
(Yann/Conrad)

11) SHUKUMEI (Yann/Conrad)

12) LES HISTOIRES MERVEILLEUSES DES ONCLES PAUL
(Will, Frank, Yann, Chaland, Goossens, Darry etc.)

13) OU ES-TU MELODY ?
(Gainsbourg/Iusse)

14) ASHE BARRETT 2/DOUZE TRAVAUX A FOND LA CAISSE
(Hardy)

15) LES INVRAISEMBLABLES AVENTURES D'ISTERIX
(Jaap, Gégé, Merezette etc.)

16) SIX SEPTENNATS... M'ETAIENT CONTES
(Gégé/Algalarrondo)

17) MONTRE-CHRONOMETRE MUSICALE 7 MELODIES
(Valeur : 69F)

Découpez (ou recopiez ou photocopiez) le bon ci-dessous en indiquant les numéros des cadeaux que vous avez choisis (prévoir un cadeau de remplacement en cas de rupture de stock). Envoyez le tout accompagné de votre chèque (à l'ordre de YETI) à : **YETI - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre.**

☐ Je m'abonne à YETI pour un an *(11 numéros dont un numéro "spécial été")* et je joins un chèque de 198 F. Je recevrai mes 5 cadeaux suivants par retour du courrier : n°...n°...n°...n°...n°...Cadeau de remplacement : n°...

☐ Je préfère prendre un abonnement d'essai de six mois *(6 numéros)* et je joins un chèque de 105 F. Je recevrai les 2 cadeaux suivants : n°...n°...Cadeau de remplacement : n°...

Je désire recevoir YETI à partir du n°... (votre abonnement peut être rétroactif et inclure les anciens numéros de YETI).

Nom : .....**Prénom :** .....

Adresse : .....

.....

.....

.....

Code postal : .....

Ville : .....

Age : .....

DOM-TOM ETRANGER
(Règlement par mandat)
6 mois : 159 F
1 an : 279 F

Jamais vu ! Non seulement les petites annonces de Micro News sont gratuites mais en plus elles sont hyper-rapides ! Renvoyez le bon ci-joint avant sa date de péremption et votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENTES

AMSTRAD

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks + boîte de rangement + manuel + très nombreux jeux + utilitaires. Le tout en très bon état : 2 900 F. **Eric de St-Blanquat, 7, rue de la Ferme, 78470 La Brosse-de-St-Lambert. Tél. : 34.61.01.73 le week-end.**

Vds CPC 6128 mono + 60 jeux + housse + livre. Valeur : 5 000 F. Cédés : 2 300 F. Vds console Sega + 8 jeux. Valeur : 3 000 F. Cédés : 1 400 F. Vds jeux Amstrad et Sega séparément. Achète Atari 520 ST avec ou sans moniteur. **Grégory François, quartier Saligman, 84400 Apt. Tél. : 90.74.19.03.**

Vds CPC 464 couleur + adaptateur TV + radio réveil + 3 joysticks + 120 jeux + manuel + câble minitel. Le tout en excellent état. Cédé : 2 000 F. Valeur : + de 5 000 F. Cherche également jeux Nec. **Christophe Lavaut, 21, allée Veuve-Lindet-Girard, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.51.20.51.**

Vds jeux originaux pour CPC 6128. List de 17 jeux dont Kick Off, Strider, Turrican, Great Courts. Prix à débattre. **Grégory Albano, 3, place Stalingrad, 75010 Paris. Tél. : 40.35.54.16.**

Vds Amstrad K7 + moniteur vert + jeux : 800 F. Mini-ordinateur Canon X-07 + lecteur K7 + 2 K7 + manuels + cartouche 8 Ko : 900 F. Portfolio en très bon état + manuel : 1 400 F. **Sylvain Gallet, 16, avenue Jean-Lebas, 93140 Bondy. Tél. : 48.02.06.98 entre 19 h 30 et 20 h 30. Paiement en liquide.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + nombreux jeux originaux + une manette + livre : 1 900 F. **Yohann Bernes. Tél. : 47.28.86.77 après 18 h 30.**

Vds CPC 6128 couleur en très bon état + 40 jeux (Italy 90, Iron Lord, Tennis Cup, Hostage, Barbarian etc.) + copieur (Discology) + une manette : 4 300 F à débattre. Vds aussi Atari 2600 + 2 manettes + 15 jeux : 1 000 F à débattre. **Région Sud-Est. David Gioannini, Les Jardins-de-l'Amiral, D3, route de Grasse. Tél. : 93.74.84.54.**

Vds CPC 6128 couleur (emballage d'origine) + imprimante + scanner + joystick + livres + 116 disks + 8 originaux + câble magnéto + revues + housses + papier standard. Le tout en très bon état. Prix : 5 500 F. **Christophe Boury, 126, avenue de la-Division-Leclerc, 93350 Le Bourget. Tél. : 48.37.67.16.**

Vds 6128 couleur avec nombreux jeux, utilitaires + une manette + revues etc. Valeur : 3 500 F. Vendu : 3 000 F + disk vierges (15 F env.). **Geoffroy Barbesier, Le Ferrage-les-Ribbes, 13560 Senas. Tél. : 90.59.06.73.**

Vds CPC 6128 couleur + 2 joysticks + jeux + livre. En très bon état : 3 000 F. **Bernard Audibert, 23, lot Le Sire, chemin de la Badesse, 13290 Les Milles. Tél. : 42.24.45.02.**

Vds CPC 464 couleur + lecteur disks + mag + livres + K7 + disks + disk de travail + K7 vierges + compil. Valeur : 11 000 F. Cédés : 2 000 F. **Alain Swaertvaeger, BP 30, 91480 Quincy-sous-Sénart.**

Vds imprimante Amstrad DMP 2160 + housse + barrement de texte Textomat : 850 F. Vds aussi nombreux jeux (Dames, GM Trivial Pursuit, O.P., Scrabble, Disco 6.0, Multiface 2 - divers). Le tout à 2 ans, vendu à moitié prix. **Guy Chatelin, 3, allée des Chevreuils, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : 39.69.78.33.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 manettes. Prix : 3 000 F. Le tout en très bon état. **Christophe Conte, Ma Casa, quartier Le Payannet, 13120 Gardanne. Tél. : 42.58.34.89.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 70 jeux (nouveautés), garantie sept. 91 : 3 700 F. Console Nintendo + 5 jeux (Zelda 1 et 2), garantie juin 91 : 1 200 F. **Laurence Hugot, Cercle des officiers, Q-G-F, avenue Leclerc, 69998 Lyon Armées. Tél. : 78.69.05.32.**

Vds CPC 664 couleur + stylo optique + 70 jeux et programmes + livres et revues. Bon état : 2 000 F. **Ludovic Manchon, 3, rue du Puits-Mi-Ville, 95110 Sannois. Tél. : 39.92.75.80.**

Urgent ! Vds CPC 464 + DMP 2000 + manuel + revues + 300 jeux (Kun Warriors, Double Dragon, Ninja Warriors, Beach Volley). Le tout en bon état : 3 000 F cause double emploi. **Laurent Hary, Musse, 49800 Andard. Tél. : 41.76.78.09.**

Vds disks pour CPC. Hostage, Sim City, Le Manoir de Morteville : 100 F pièce. Hary et Harry, Meurtres à Grande Vitesse : 50 F pièce. Terres et Conquérants : 80 F. Big Flasher : 100 F. K7 neuves : 30 F. **Christian Coutellier, 10, résidence de l'Orangerie, 77 Ponthierry. Tél. : 60.65.53.58.**

Vds CPC 6128 couleur + lecteur externe 5"1/4 + souris AMX + Multiface 2+ + Discology + nombreux disks + originaux + docs. Le tout en très bon état : 4 000 F. **Frédéric Degrugillier, 295, rue d'Houdain, 62620 Barlin. Tél. : 21.25.94.91.**

Vds CPC 464 couleur + tuner TV + joystick + livres et revues + meuble + 300 jeux originaux. Prix : 1 900 F. Vds console Sega + 6 jeux avec boîte : 500 F. **David Weil, 97, avenue de Montmorot, 78320 Le Mesnil-St-Denis. Tél. : 34.61.77.11.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + lecteur disks DD1 + 100 jeux originaux sur K7 + 50 jeux disks + guide manuel + revues + livres de programmes + joystick neuf. Le tout vendu : 3 500 F. **Frédéric Georges, 93, impasse des Castors, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : 64.37.49.80.**

Affaire ! Vds CPC 464 sans moniteur + adaptateur Péritel MP1 + 2 manettes + 6 jeux. Prix exceptionnel : 990 F. **Raphaël Boucault, "Le Chevreteuille", 72400 La Chapelle-du-Bois. Tél. : 43.93.31.62.**

Urgent ! Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 110 jeux, acheté juin 88, très bon état : 2 700 F. **David Gendron, 1, rue Suzanne-Valadon, 95360 Montmagny. Tél. : 39.84.08.30.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + lecteur DD1 + imprimante + très nombreux jeux + disks + joysticks. Très bon état. Valeur : 8 000 F. Vendu : 3 000 F à débattre. **Pierre Mainers, Lavialle, 19130 Objat. Tél. : 69.33.58.37.**

Vds CPC 6128 couleur + un joystick + 57 jeux + une boîte de rangement. Le tout en bon état. Prix : 2 900 F. **Laurent Chastel, 9, résidence de l'Oree-du-Bois, 78260 Acheres. Tél. : 39.11.44.79.**

Vds CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2160 + joystick Speedking + logiciels dessin et texte + nombreux jeux + kit de téléchargement + revues : 3 000 F. **Fabien Delattre, 24, avenue de Lauterbourg, 69160 Tassin-la-Demi-Lune. Tél. : 78.34.06.27.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 57 disks + un joystick + manuel + revues : 3 300 F à débattre. **Alexandre Dumenil, 3, rue de la Chine, 75020 Paris. Tél. : 46.36.42.40.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + lecteur de disks + manette d'arrêter + 2ème joystick + 130 jeux (env.) + quelques K7 + disks vierges + un doubleur + revues Amstrad Mag en bon état : 2 500 F. **Thierry Laudon, 18, avenue Franklin-Roosevelt, 94300 Vincennes. Tél. : 43.65.16.20.**

Vds CPC 6128 + moniteur GT65 + joystick + 50 jeux (Strider, 100 % d'Or, Justiciers Barbares etc.) + utilitaires (Lorgraphe, Budget Familial), educatifs, manuel, boîtes et notices + téléchargement (logiciel). Très bon état. Valeur : 5 789 F. Vendus : 2 690 F. **Christophe Zammout, 222, avenue de Gairaut, 06100 Nice. Tél. : 93.84.52.16.**

Vds 464 couleur DD1 + joystick + manuel d'instruction + 50 K7 + 10 jeux en disks (tous originaux) + disks vierges. Le tout : 3 000 F. **Fabrice Stryjakowski, 24, rue des Glaieuls, 62119 Dourges.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + disks. Prix : 2 200 F. **Benjamin Courty, 1 bis, avenue Victor-Hugo, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.32.29.60.**

Vds CPC 464 mono en très bon état + jeux (Robocop + Batman + Ghostbusters 2 + Double Dragon 2 + Barbarian + Dragon Ninja + Ghyzor + Black Tiger + Wild Street etc.) + manettes (doubleur) + revues (cours et utilitaires). Le tout : 1 800 F à débattre. **Alexandre Le Texier, 33, rue Jules-Ferry, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.76.89.49 après 18 h.**

Vds CPC 6128 couleur + un joystick + 80 jeux + 20 revues + manuel années 90. Prix : 2 500 F très bon état. Vds console Nintendo + 2 manettes + 6 jeux (revues etc.) + Phaser. Le tout : 1 500 F. Possibilité de vente séparée. **Erik Bottier, rue Bissebaque, 47410 Lauzun. Tél. : 53.94.16.41 heures de repas.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks + manuel + 200 jeux (Les Meilleurs) + Disco 6.0 (75 F). Adv. OCP Art Studio : 100 F. Prix à débattre. Urgent ! **Marc Briquet, 10, avenue des Poilus, 59187 Dechy. Tél. : 27.97.76.31.**

Vds jeux originaux pour CPC 6128 dont Batman, Shinobi, Forgotten Worlds, After the War, Dragon Ninja, Rick Dangerous etc. Prix : 35 F pièce. **Christophe Beaufils, 10, rue de Rennes, 35590 St-Gilles. Tél. : 99.64.63.26.**

Vds clavier 6128 + adaptateur Péritel + jeux + originaux (Last Ninja 2, Blood, R-Type, disks (30) + revues + manuel + magneto K7 + câbles + joystick + bidouilles : 2 300 F. **Frederic Malfoy, 53, rue du Marechal-Foch, 59160 Lomme. Tél. : 20.93.46.91 après 19 h. Region Nord uniquement.**

Vds CPC 6128 couleur + nombreux jeux : 2 500 F. Echange jeux Mega Drive. Possede Leynos, Golden Axe, Shinobi. Vds Granzort : 250 F ou échange contre un jeu Mega Drive. Vds jeux Sega 8 bits : 100 F pièce. **Kader Haddouche, 94 Orly. Tél. : 48.53.23.61.**

Vds 6128 en très bon état, couleur + nombreux jeux (Double Dragon 1, 2, Pirates, Windsurf Willy, OCP Art Studio (environ 35 jeux) + 15 disks vierges + 3 joysticks + carte Fa Dos + MP2 Péritel + DD1 + doubleur + cadeau (clavier CPC 464). Valeur : 6 000 F. Cédés : 4 200 F. **Charles Dech, 28, rue Louis-Bectard, 77360 Vaires-Marne. Tél. : 60.20.62.36 après 18 h.**

Vds CPC 6128 couleur + nombreux jeux + joystick + pistolet + boîte de rangement + revues. Le tout en très bon état : 2 500 F. **Nicolas Bernard, 391, avenue Frédéric-Chartier, 78630 Orgeval. Tél. : 39.75.97.77.**

Vds CPC 6128 mono + 157 jeux (Rick Dangerous, Thunder Blade, WEC Le Mans, Operation Wolf, Trivial Pursuit etc.) + 10 utilitaires (Texte, Echosoft, Copylock 3 etc.) + joystick + une disquette vierge + boîtes + logiciel de téléchargement + un kg de revues + papier imprimante : 3 000 F. **Maurice Bibas, 123, bld Bessieres, 75017 Paris. Tél. : 46.27.06.68.**

Vds CPC 464 monochrome K7 + nombreux jeux. Valeur totale : 3 600 F. Vendus : 1 600 F à débattre. Ordinateur : 800 F. Jeux : 50 F à 75 F. **Frédéric Bovas, 25, avenue de la Commune-de-Paris, 94400 Vitry-sur Seine. Tél. : 46.81.40.37.**

Vds CPC 6128 couleur + 2 joysticks + une vingtaine de jeux. Valeur : 3 500 F. Vendus : 2 600 F. **Thomas Bastin, 44, avenue des Ramiers, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : 43.00.32.49.**

Vds jeux K7 originaux pour CPC 464. **Michel Mantel. Tél. : 20.92.95.70.**

Vds lecteur pour CPC 5"1/4 + câbles + sélecteurs A.B. P.F. + cordon d'alimentation : 1 000 F. Vds un logiciel éducatif : 150 F. Jeux sur K7 (tous originaux et neufs) : 400 F. Prix à débattre. **Kuy-Lim Thong, 72, bld de la Villette, 75019 Paris. Tél. : 42.03.02.74.**

Vds CPC 6128 couleur + tuner TV Pal Secam, télécommande + antenne + livres + disks + jeux + lecteur 3" DF nu à connecter + kit de téléchargement + Masterfile + collection presque complète d'Hebdogiciel + console Sega + 2 jeux : 4 800 F à débattre. **Christophe Cornilleau, 2, rue des Rougets, 77580 Crécy-la-Chapelle. Tél. : 64.36.91.56.**

Vds CPC 6128 couleur + adaptateur tele + 3 manettes de jeux + 120 jeux + câble minitel + Discology en parfait état. Le tout : 4 000 F à débattre. **Stéphane Brichet, 19,**

avenue de la République, 62140 Hesdin. Tél. : 21.81.02.23 le soir après 18 h et toute la journée le week-end.

Vds CPC 464 + moniteur couleur GT65 + lecteur de disks 3"1/2 + 2 joysticks + doubleur + 34 revues + 2 livres + disco 5.1 + environ 350 jeux sur K7 et disks + 8 logiciels (dessin etc.). Le tout en très bon état. **Michaël Egiziano. Tél. : 92.31.53.97.**

Vds CPC 6128 couleur + adaptateur TV + radio-réveil + boîtier + originaux (Cycles, Italy 90, Gunship, F15, 1020, Out Run etc.) + West Phaser + environ 250 jeux + boîte de rangement. Valeur : 7 000 F. Vendus : 3 500 F. **Laurent Mureau, 15, rue de Malte, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.92.51.**

Vds Rick Dangerous 2 (K7) : 70 F à 80 F ou échange contre un jeu récent ou 2 anciens. Recherche Masque, Turrican, Zombi, Merlin, L'affaire Vera Cruz. **Stéphane Herault, 1, avenue de la Gare, 37190 Azay-le-Rideau. Tél. : 47.45.21.75.**

Vds CPC 6128 couleur en très bon état + tuner TV + un joystick + nombreux jeux + 45 disks vierges + meuble. Le tout : 3 000 F. **Frédéric Peninou, Charmey, 24350 Tocane-St-Après. Tél. : 53.90.76.06 après 18 h.**

Vds jeux Amstrad K7 à bas prix (250). Vds aussi jeux sur Amiga 500 (Kick Off 2, Motor Massacre, Int. Soccer etc.). Prix : 50 F pièce, port compris. **Christophe Pouvilon, 17, rue Gambetta, 11400 Castelnaudary. Tél. : 68.23.30.99.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur (CTM 640) + nombreux jeux + livre de programmation. Le tout : 1 250 F. Club Game Boy (échanges, ventes, achat de cartouches). **Nicolas Hedka, 21, rue du Hameau, 78 Sartrouville. Tél. : 39.13.65.79.**

Vds 6128 mono très bon état + second lecteur 3" + disks + revues + livres assembleur. Prix : 2 000 F. Vente séparée possible. **Stéphane Gentil, 29 A, rue du Grand-Faubourg, 28000 Chartres. Tél. : 37.36.59.14.**

Vds moniteur couleur pour CPC : 1 000 F. Moniteur mono : 500 F. Synthé vocal : 200 F. Crayon optique : 100 F. Rapid Fire : 150 F. Clavier CPC 464 (pas en bon état) + jeux : 350 F. Tuner TV + télécommande : 1 000 F. Originaux K7 : 50 F. Disks : 80 F. **Jean-Christophe Fontaine, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny. Tél. : 60.07.11.68.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + lecteur disks DD1 + 70 jeux + manettes Pro 5 000 + revues (environ 30) + manuels complets. Prix : 2 500 F. **Gaëtan Donio, 6, rue des Sauges, appt 109, 72100 Le Mans. Tél. : 43.78.19.87.**

Vds CPC 6128 couleur + nombreux jeux + revues + console Atari avec nombreux jeux. Le tout : 3 500 F. **Région toulousaine. Sylvain Meunier, 10, chemin de Pourradel, 31620 Fronton. Tél. : 61.82.39.47.**

Vds Multiface 2 + : 350 F en très bon état. Echange jeux sur Sega 16 bits. **Bona Lim, 19, avenue Georges-Duhamel, 94000 Créteil. Tél. : 43.99.92.33.**

Vds 6128 sans moniteur, très bon état + un joystick + doubleur + nombreux utilitaires + revues (30) + news games. Rick 2, Fimbo, Midnight etc. En tout 90 jeux sur 50 disks. Valeur : 4 000 F. Vendu : 1 790 F. **Philippe Leroux, 184 bis, rue du Général-De-Gaulle, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : 39.97.39.77 après 18 h.**

Vds jeux pour CPC 6128 + 60 disks vierges + Multiface 2 + revues + 2 + 2 tomes "Comment exploiter son ordinateur". Liste contre enveloppe timbrée. **Marcel Sanchez. Tél. : 45.34.79.10.**

ATARI

Vds jeux ST. Satan, Virus, Xenon 2, AMC, S.E.U.C.K., Sim City, Venus, Extase, Fusion, Kult, Iss, Klax, Cartoon Capers, Dan Dare 3, Maths 4, Fire and Brimstone, Double Dragon 2, Backlash, The Third Courier, Thunder Blade, Populous, Bloodwych. Prix : 40 F à 150 F. **Didier Ouvré, 24, rue André- abatier, 92000 Nanterre. Tél. : 42.04.76.53.**

Vds Atari 520 STE + moniteur couleur SC1425 + 2 manettes + souris + jeux + doc. neuve, garantie un an. Prix : 4800 F à débattre. **Kamel Benmeddah, 56, rue Douy-Delcupe, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.92.70.**

Vds Atari 520 STF + souris + câble raccord minitel + jeux (Maupiti Islands, F29, Fred, Sim City, Midnight Resistance etc.) + utilitaires + 20 disks vierges. Le tout en très bon état : 3 000 F. **Fénaïd Montarou, 86, chemin du Sablon, 78120 Emance. Tél. : 34.85.94.08 après 19 h.**

Vds utilitaires sur ST. Pro 24 3, Cubase, Notator, Redacteur 3 etc. Le tout à bas prix. **Julien Demade. Tél. : 45.53.94.37 après 18 h.**

Vds Atari 520 STF + 20 jeux. Prix : 2 200 F. **Vincent Denisart, Ferme de la Villardelle, 02130 Fère-en-Tardenois. Tél. : 23.71.61.86.**

Vds ou échange nombreux dompubs sur ST. Liste contre un timbre. **Christophe Besnard, 37, rue Charles-Martin, 76600 Le Havre.**

Vds Atari 1040 STF couleur + 2 joysticks + kit de télécharger + 60 disks + 2 originaux + logiciel éducatif + souris + plusieurs revues Atari + boîte de rangement. Le tout : 4 900 F à débattre et sous garantie. **Imed Trabelsi, 45, bld de la Chapelle, 75010 Paris. Tél. : 48.74.41.31.**

Vds Atari 520 ST, lecteur double face + joystick + moniteur couleur SC1425 + nombreux jeux récents (Xenon 2, Operation Stealth, Dragon's Lair, Shadow Warriors, Cadaver, F29, etc.). **Emmanuel Dessendier, 202, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.40.83.92 après 19 h.**

Vds supers jeux Atari 520 STE. Wildstreet, Black Tiger, Conqueror, Sim City, Castle Master, etc. Prix : 50 F pièce + une disquette vierge. **Sobiène Grelet, 7, square Dunois, 75013 Paris. Tél. : 45.70.97.44.**

Vds originaux pour ST. Out Run, Skyfox, Crafunk et Kunk, Manhattan Dealers : 50 F pièce ou 150 F le tout. Jeu B.A.T. + carte 16 voies + câble : 210 F. Soundtracker Digital Song Teaser : 190 F. Enceintes amplifiées. Valeur : 500 F. Prix : 210 F. **Fabien d'Esquermes, rue de la Pergantière, 27520 Boissey-le-Châtel. Tél. : 32.42.18.76.**

Vds lecteur externe 3"1/2 (état neuf, peu utilisé). Prix : 750 F à débattre + vends ou échange softs, séreux et rapidité assuré. **Marc Barbian, 55, rue Général Irwin, 57490 L'Hôpital. Tél. : 87.93.41.89.**

Vds Atari 520 STF (nouvelles roms) + moniteur couleur + souris + quadrupleur de joystick + 2 rallonges + Quickjoy 4 + boîte de rangement (150 disks) + 100 disks + Freeboot. Le tout cédé : 3 000 F. **Jérôme Maily, 100, bld du Général-Leclerc, 92110 Clichy. Tél. : 47.31.44.55 après 17 h.**

Vds ou échange news et oldes sur 520/1040 ST(E). Possède Lotus, Cbal, Nitro, Squadron etc.). **David Stankovic, 7, allée des Azalées, 93140 Bondy. Tél. : 48.47.04.31.**

Vds Atari Lynx en très bon état + Blue Lighting : 700 F ou échange contre Game Boy + un jeu si possible. **Nicolas Bellot, 4, rue Edouard-Delanglade, 13006 Marseille. Tél. : 91.37.69.94 après 18 h.**

Vds console Atari 2600 + 2 manettes + 7 jeux. Etat neuf : 400 F. **Laurent Berly, 27, rue Jean-Borderel, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.47.35.63.**

Vds Atari 520 STF + 3 joysticks + nombreux jeux + souris + utilitaires + Freeboot. Le tout en très bon état. Prix : 2 500 F. **Alexandre Cordonnier, 56, avenue de Suffren, 75015 Paris. Tél. : 47.34.00.76.**

Vds jeux et utilitaires (Days of Thunder, Canvas, Arabesque etc.) pour ST. Prix très bas. Echange possible, liste sur demande. **Philippe Bianco-Mula, allée du Castellas, 13770 Venelles.**

Vds nombreux jeux pour STE. Double Dragon, Italy 90, Thunder Blade, Golf etc. Prix : 125 F pièce. **Laurent Ganteaume, 2, rue Gustave-Eiffel, 34500 Béziers. Tél. : 67.31.08.44.**

Vds console Lynx + 5 jeux (Blue Lighting, Slime World, Gates of Zendocan, Electrocop, California Games). Prix : 1 600 F. Neufs : 2 700 F. Vds jeux Nec (Bloody Wolf, Atomic Robo-Kid, Son Son 2 etc.). Prix : entre 200 F et 250 F. **Cyril Blondeau, 3, avenue du Pasteur-Martin-Luther-King, 78230 Le Pecq. Tél. : 39.16.33.36.**

Vds 520 STF DF + moniteur couleur SC1425 + un joystick + housses + 2 boîtes de rangement + disk de nettoyage + tapis souris. Le tout en très bon état : 5 000 F. **Jean-Marc Sauval, 12, rue Léon-Cogniet, 75017 Paris. Tél. : 47.63.15.60.**

Vds 520 STF + 50 disks (jeux + utilitaires) + rallonge joystick + souris + prise Péritel + livre de programmes : 2 500 F à débattre. **Dao-Lam Huynh, 53, rue Tour-d'Auvergne, 77185 Lognes. Tél. : 60.05.44.97.**

Vds 1040 STF couleur + drive 5"1/4 + Freeboot + nombreux jeux + 12 livres + STOS Basic + nombreux originaux + un carton de revues. Valeur : 11 000 F. Vendu : 7 500 F à débattre. Urgent ! **Goran Vasic, 10, avenue du Maréchal-Lyautey, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.23.46.**

Vds originaux sur ST. Rainbow Islands, Castle Warriors, New Zealand Story, Ivanhoe : 100 F pièce. F29 : 110 F. F29, Indy : 120 F pièce. Street Fighter, After Burner, Air B. Kit : 90 F. B.A.T. : 150 F. Le tout sous garantie. **Sébastien Requena, 12, allée du Pdt-Kennedy à Ezanville. Tél. : 39.91.71.38.**

Vds originaux (Maupiti Islands) STF/STE à prix bas. Vds CD portable Philips neuf : 700 F. Très peu servi. Echange séquences Midi (MIDImix, MIDIsong etc.). **Eric Trapy, Letymarie, 24330 St-Laurent-sur-Manoire. Tél. : 53.04.27.21.**

Vds lecteur externe double face pour Atari 520 STF + Chess Player. Prix à débattre. **Gilles Carali, 2, avenue du Moulin, 77230 Moussy-le-Neuf. Tél. : 60.03.47.98.**

Vds Atari 1040 STF + Péritel + souris + tapis + joystick + 30 disks + boîte de rangement + traitement de texte. Prix : 3 290 F. **Frantz Hellin, 5, rue Floquet, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.20.70.15.**

Vds jeux Atari 2600, 11 jeux dont Boxing, California Games etc. Valeur : + de 1 700 F. Vendu : 850 F.

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 20 février 1991)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P.A.), 2 à 12 RUE DE BELLEVUE, 75019 PARIS

NOM : .....PRENOM : .....TEL. :.....

ADRESSE : .....

.....RUBRIQUE : .....

Vendus par lot. **Julien Baudry, rue des Martyrs, 76930 Octeville-sur-Mer. Tél. : 35.44.45.71.**

Vds Atari 520 STE (90) en très bon état et sous garantie + 50 jeux + 3 joysticks + astuces + logiciels + 10 disks vierges + souris + Péritel. Valeur : + de 5 000 F. Vendus : + de 3 000 F à débattre. En cadeau une console Action Max + 1 jeu + pistolet. Valeur : 600 F. **Luca Casadei, 9, rue le Sueur, 75116 Paris. Tél. : 45.00.38.92.**

Vds 520 STE + extension mémoire (1 méga) + ST Replay 4 + GFA Basic + STOS Créateur de jeux + STOS Maestro + S.E.U.C.K. + Degas Elite + utilitaires + nombreux jeux (20 + 5 compilations) + Prince of Persia + Falcon + X-Out etc. Vds également tapis souris + disks vierges. Le tout : 4 500 F. **Gérard Velly, 1, villa Bourgogne, 94430 Chennevières. Tél. : 45.94.53.41.**

Vds Atari 520 STF + joysticks + logiciels de téléchargement + câble. Prix : 1 200 F. **Krouki. Tél. : 48.07.01.44 à partir de 19 h.**

Vds Atari 520 ST (10 h d'utilisation) + moniteur couleur + imprimante Citizen 120D (30 mn d'utilisation, sous garantie) + logiciels. Valeur : 7 500 F. Vendus : 4 200 F. **Yvette Malterre, 18, rue Yanssen, esc. 15, 75019 Paris. Tél. : 42.40.49.31.**

Vds Atari 1040 STF + écran couleur + inverseur de faces + joystick + 20 disks vierges + originaux (Sim City, Ultima 5, Stealth etc.) + utilitaires (STOS, Textomat etc.) + livres. Le tout en très bon état : 4 800 F. **Philippe Plas, 1, rue Bagno-a-Ripoli, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : 47.02.85.40.**

Urgent ! Vds Atari 520 STE + souris + drive externe 5"1/4 + 80 disks 3"1/2 (jeux, utilitaires etc.) + 20 disks 5"1/4 + nombreuses revues + 2 joysticks : 2 500 F. Livré avec emballage d'origine. **Jean-Marie Micoud, 15, rue d'Oraison, 95310 St-Ouen-l'Aumône. Tél. : 34.64.59.03.**

Vds Atari 520 STF année 89 + écran couleur SC1224 + souris + prise Péritel + nombreux jeux et utilitaires (105 disks) + émulateur PC. Le tout : 6 000 F à débattre. **Sylvain Rivault, 12, rue St-Exupéry, 77450 Esbly. Tél. : 60.04.06.57.**

Vds jeux originaux pour 520 STE. Harricana : 70 F. Shinobi : 150 F. Autres jeux dont Nebulus, Double Dragon, After Burner, Bombjack, etc. Prix : 50 F pièce. **Stéphane Quenette, 9, rue Honoré-Sohier, 93600 Aulnay-sous-Bois.**

Vds Chaos Strike Back, Fire and Brimstone, Operation Stealth, Anarchy, Space Harrier 2, Ninja Warriors, First Contact. Prix : 100 F pièce. **Alain Fournier, La Grande Vigne, Ougney-Douvot, 25640 Roulans. Tél. : 81.63.22.76 le week-end.**

Vds Atari 520 STE + 3 joysticks dont 1 jeu d'arcade + nombreux jeux + tapis souris. **Glen Boquehо, 4, rue de la Gimone, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.86.19.51.**

Vds Atari 520 STF DF (90) en très bon état + disks + manettes + câble Péritel + boîte de rangement. Le tout : 2 600 F. Région parisienne et nantaise. **Julien Le Chapelain, 120, avenue Jean-Jaurès, 91200 Athis-Mons. Tél. : 69.84.73.90.**

Vds Atari 1040 STE + souris + 50 jeux + 3 joysticks. Le tout en parfait état. Garantie 2 ans. Valeur : 5 000 F. Vendu : 2 990 F. Vds jeux Megadrive et Nec (Shadow Dancer, Tiger Heli etc.). **Fabrice Popovitch, 6, square Grünbeurn-Ballin, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : 46.32.80.71.**

Vds jeux originaux sur STF : 100 F pièce. Possède Switchblade, Wild Street, Batman, Super Scramble, Simulator etc. Vds Péritel : 50 F. **Frédéric Fabregat, 6, rue Paul-Verlaine, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 49.44.20.57.**

Vds échange achète super news sur ST. Intéressé par Nec ou Mega Drive. **Bruno Eyheramendy, 151, rue Léon-Maurice-Nordmann, 75013 Paris. Tél. : 43.37.58.48.**

Vds originaux Atari 520 ST. Prix : 40 F à 100 F. Kick Off : 80 F. Les Incorruptibles : 40 F. Tennis Cup : 80 F. Populous : 80 F. Joindre enveloppe timbrée pour avoir la liste. **Olivier Cottu, 1, route de Belleuse, 60160 Conty. Tél. : 22.41.28.19.**

Vds Atari 520 STE + souris + jeux + joystick (Operation Stealth, Panza, Lotus, F29, Kick Off 2 etc.) + 25 disks, très bon état, garantie jusqu'au 14 avril 91. Le tout : 3 000 F. **Christophe Ryckebusch, 19, rue de Wailly, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.70.91.03 après 18 h.**

Vds 1040 STF (très bon état) + moniteur 1425 + joystick + souris + boîte de rangement + 40 disks vierges + quelques originaux et utilitaires + kit de téléchargement + revue. Le tout : 4 900 F. **Imed Trabelsi, 45, bld de la Chapelle, 75010 Paris. Tél. : 48.74.41.31.**

Vds Atari 520 STF DF + moniteur couleur + jeux (news) + boîtes de rangement + utilitaires (Degas Elite, Redacteur etc.) + deux manettes + souris + tapis de souris + kit de téléchargement (câble et disks) + revues. Valeur : 12 000 F. Vendu : 6 000 F. **Benoît Briffox, La Vieille-Route, 69630 Chaponost. Tél. : 78.45.25.91.**

Vds originaux. ST. Legend of Faerghail (179 F), Dragon Flight 179 F), Star Flight (150 F), Waithead (150 F). Vds aussi jeu pour Amiga (Pool of Radiance, Might and Magic 2, TV Sport Basketball etc. **Patrick Ucles, 1, rue du Hamont, 78570 Andrésy. Tél. : 39.74.64.59.**

Vds originaux pour STF. Eagle's Rider, Exlaste, Sly Spy, Secret Agent, Operation Jupiter, Where Time Stood Still ?, Winter Olympiad 88 : 100 F pièce. Vds aussi Tilt n° 54, 55, 56, 58, 58h, 59, 59h, 60s, 68, 69, 74, 75 et Génération 4 n° 8, 11, 13 : 20 F pièce. **Patrice Smolen, 20, rue du 11-novembre, 53650 La Monnerie-le-Montel. Tél. : 73.51.45.32.**

Vds Atari 520 STF + Freeboot + tapis souris + revues et notices avec logiciels + utilitaires (GFA 3.0, Degas etc.) + jeux (Lotus Esprit, Rick Dangerous 2 et autres nouveautés). **David Joussain, 23, rue des Fleurs, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 69.04.96.48.**

Vds Atari STF : 900 F. Lecteur externe DF (1 mo) : 550 F. 1 jeu parmi 23 originaux : 90 F. Imprimante Thomson Pr 90600 : 950 F le tout en très bon état : 1 700 F port compris. **Thomas Fleischmann, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Décines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds Dungeon Master + Action Service + Falcon + STOS. Prix : 150 F (originaux) et 250 F pour STOS. Vds anciens numéros de Micro News + Gen 4 + Arcades + Game Mag : 10 F ou 15 F pièce. **Cyrille Orfanidis, 14, rue du Château, 78250 Hardricourt. Tél. : 30.99.82.19.**

Vds STE sous garantie + utilitaires + nombreux jeux. Dragon's Lair, Fred, Shadow Warrior, Operation Stealth, Voyageur du Temps etc. Prix : entre 50 F et 200 F. Echange nombreux jeux sur Sega 16 bits et Nintendo ou achète entre 50 F et 200 F. **Sophie Marsais, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.68.50.**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur Philips (a peu servi) + 2 joysticks + 40 jeux + une souris toute neuve, garantie 3 ans avec emballage + docs. Le tout en bon état : 4 500 F. **Grégory Dauphin. Tél. : 39.76.97.06 à partir de 19 h.**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur + plus de 270 disks + plus de 300 jeux. Prix : 4 000 F. **Simone Noterman, 9**
C/35, rue de Wattignies, 59000 Lille Moulin. Tél. : 20.53.39.72 après 18 h.

Vds logiciels sur ST. FM Melody Maker (cartouche sonore). Sons FM. 78 instruments. Boîte à rythme arrangeur mélodique. MIDI. Valeur : 900 F. Vendu : 400 F avec prises RCA. Vds Sherman M4 : 100 F. Silent Service : 100 F. Quête de l'oiseau du Temps : 100 F. **Jean-Michel Fière, La Rouvière, 83, bld du Redon, bât. E6, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52.**

Vds extension mémoire STF. Mega ST 2 : 5 mégas : 1 300 F. 4 mégas : 2 200 F. Amiga 500 1 méga : 400 F. Lecteur pour CPC 6128 3"1/2 : 990 F. 5"1/4 : 1 350 F. **Jean-Pierre Delumeau, 18, rue de Liepvre, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.84.92.17.**

Vds Atari 520 STF nouvelles roms + ancienne revue + 45 jeux et utilitaires + un joystick + souris + manuel + Freeboot + câble Péritel. Le tout : 2 500 F en très bon état. **Karim Djelloul-Smir, 1, rue des Bourguignons, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.84.41.71 après 20 h.**

Vds originaux pour ST. Captain Blood : 150 F. Barbarian : 100 F avec boîtes et notices + poster de Barbarian 2. **Stéphane Petermann, 8, place du Collège, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.41.31.94.**

Vds console Atari Lynx + Electrocop + Blue Lightning + Slime World + California Games + Chips Challenge + Zendocan. Le tout : 1 500 F. **Jean-Marc Orlando, 32, rue de Bercy, 75012 Paris. Tél. : 43.44.47.86.**

Vds Atari 520 STF + lecteur de disks externe + nombreux jeux + utilitaires + mallette Atari + joystick + souris + revues. Très bon état : 3 200 F à débattre. **Alban Berneau, 25, route d'Allogny, 18110 St-Martin-d'Auxigny. Tél. : 48.64.55.44.**

Vds originaux pour ST. Sherman M4, North and South, Voyage au Centre de la Terre, Double Dragon 1, Explora 1, Troubadours, Iron Lord, Gold of the Americas : 100 F pièce. **Nicolas Bronard, impasse Jean-Jaurès, Ecole primaire "Les Toits", 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : 34.64.84.05.**

Vds drive externe 720 Ko pour Atari ST en très bon état : 600 F. Copieur synchro Express (hardcopieur) pour ST : 200 F. **Siegfried Mounissens, 13, rue Auguste-Comte, 33400 Talence. Tél. : 56.04.32.36.**

Vds Atari 520 STF + lecteur externe DF + 50 originaux. Valeur : 15 000 F. Vendu : 5 000 F. **Didier Szymanek, 128, rue Solférino, 59000 Lille. Tél. : 20.40.01.72 après 19 h.**

Vds compils, démos, jeux sur ST. Echange possible. **Christophe Besnard, 37, rue Charles-Martin, 76600 Le Havre.**

Vds Atari 520 STF + 30 jeux (50 disks) + boîte de rangement + souris et tapis + 3 manuels. Le tout en très bon état : 2 000 F. **Cyril Clément, 3, rue Médéric, 75017 Paris. Tél. : 42.67.03.38.**

Vds originaux ST. Midwinter, Indy Aventure, Dark Century, Les Voyageurs du Temps, Les Incorruptibles etc. Prix : de 50 F à 150 F. Liste complète sur demande. **Frédéric Grassone, bât. 13, Le Crozet, 74300 Scionzier.**

Vds STF (89) + 5 originaux + 50 disks de jeux + joystick. Le tout en très bon état. Prix : 2 800 F. Possibilité d'échange contre Sega Mega Drive + 5 jeux minimum + 2 manettes. **Stéphane Foulon, 20, rue des Géraniums, Porte neuve 2, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49, heures de repas.**

Vds ou échange disks Atari dans la région de Montpellier, Castelnau, Prades. Possède Karate Kid 2, Night Hunter, Ikari, Buggy Boy, Falcon 2, Waterloo, Evacon, Nebulus, Defender of the Crown etc. **Guillaume Cortot, chemin de Raoulet, 34820 Assas. Tél. : 67.59.74.73.**

Vds cartouche Blue Lighting pour console Atari Lynx, jamais servi. Prix : 245 F. **Christian Bellet, bât. du Perditemps, porte B, 01220 Divonne-les-Bains. Tél. : 50.20.22.57 à partir de 18 h.**

Vds Atari 1040 STE + moniteur couleur + sélecteur de face + joysticks + souris + boîte de rangement pour disks + manuel + jeux (Spitfire 40, Midwinter, Portes du Temps, Maniac Mansion, Drakkhen, B.S.S. etc.). Le tout : 3 000 F. **Frédéric Pélanjon, 14, rue Rochambeau, 75009 Paris. Tél. : 48.78.02.67.**

Vds Atari 520 STE + moniteur couleur + 100 disks (jeux, utilitaires, copieurs, dessin, musique, démos) + 2 joysticks. Le tout : 3 990 F. **Jean-Baptiste Bocquet, 15, rue Julien-David, 85400 Luçon. Tél. : 51.27.95.47 après 17 h.**

Vds Atari 1040 STF + moniteur couleur + nombreux jeux et utilitaires + boîte de rangement + imprimante Citizen 120D. Le tout : 6 000 F. **Jean-Gérard Antossi, avenue du Parc-des-Chênes-Verts, 06600 Cap-d'Antibes. Tél. : 93.61.57.00.**

Vds nombreuses news et clubs pour 520 STE/STF. Prix très bas. Liste sur demande. **Gérard Conche, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds PAO Publishing Partner Junior original avec doc., version mono et couleur : 600 F. **Jean-Pierre Armellin, 8, Les Petits-Bertins, 33710 Pugnac.**

Vds jeux pour ST à bas prix. Possède Great Courts 2, Tennis Cup 2, Rick Dangerous 2, Italie 90, Speed Ball 2. **Philippe Suet, SP 69252, 00555 Armées.**

Vds 520 STF + souris et tapis souris + 2 joysticks + 50 news (Turtles, Robocop 2, Explora 3) + revues et livres de programmation. Vendu : 2 500 F. **Rémy Berrebi, 36 bis, avenue des Chataigniers, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : 45.69.78.03.**

Vds originaux complets sur ST : 85 F à retirer sur place. Possède Guild of Thieves, Bard's Tale, Shadow Gate, Uninvited, Castle Master, Loom, Masque +, Galdregon Domain, Portes du Temps etc. **Alain Texier, 67, rue du Dr-Roux, 95110 Sannois. Tél. : 39.80.94.85.**

Vds 520 STF + moniteur couleur + manettes + 150 jeux + revues et docs. Valeur : 5 000 F. Vendu : 3 000 F. Vds aussi PC XT + moniteur + lecteur disks + disque dur + logiciels. Valeur : 7 000 F. Vendu : 3 000 F. **David Bismuth, 41, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : 40.35.25.30.**

Vds jeux éducatifs (maternelle, primaire) sur ST. Possède Dream Zone. Déjà vu 2, Hillsfar, Hound of Shadow, Bard's Tale. Cherche éduc et aventures sur ST et PC 3"1/2. Achète carte Adlib ou Sound Blaster sur PC. Christine **Luce à Lille. Tél. : 20.91.21.06.**

AMIGA

Vds moniteur 1084 S, peu servi. Garantie 3 mois : 2 000 F. **Christophe Gouvaze, 19, rue de la Calaisière, 72400 La Ferté-Bernard. Tél. : 43.71.01.97.**

Vds jeux pour C64 (disks et K7). **Teddy That, 107, rue Gaulaincourt, 75018 Paris. Tél. : 42.51.43.45 après 17 h.**

Vds jeux originaux en K7 : 25 F à 30 F pièce. Possède Green Beret, Commando, Silent Service, Kung Fu Master, etc. Tous des oldies. Liste sur demande. **Jean-Philippe Vandeborre, 73, rue du Dr-Calmette, 59250 Halluin. Tél. : 20.37.05.62.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur 1084 S + souris + joystick + 20 jeux environ (Beast, Kick Off 2) + revues. Garantie jusqu'en septembre 91 : 4 000 F. **Franck Félix, 1, clos de la Sergenterie, 27620 Gasny. Tél. : 32.52.94.23.**

Vds C64N + moniteur couleur + lecteur K7 + lecteur disks + Power Cat + 260 jeux. Le tout en très bon état. Boîte d'origine. Le tout : 2 000 F. **Jean-Pierre Grard, 3, rue Louis-Armand, 83400 Hyères. Tél. : 94.57.45.51.**

Vds jeux pour Amiga. Golden Axe, TV Sports Basketball, Unreal, Tennis Cup, Harrier 2 etc.). Prix : de 50 F à 100 F. Vds aussi manette Cobra : 150 F. **Guillaume Dubois, 13, rue Condé, 38100 Grenoble. Tél. : 76.44.52.74.**

Vds jeux Amiga. Possède Carthage, Awesome, Maniac Mansion, Lancaster, Gee Bee Air Rally, Panza Kick Boxing, Tennis Cup. Prix : entre 80 F et 120 F. **Claude Ollivier, La Grande Plaine, bât. A3, bld des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds ou échange news sur Amiga. Cherche contacts sur Amiga dans la banlieue parisienne. **Laurent Belanger, 18, rue Joliot-Curie, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.85.57.**

Vds Amiga 500 + extension 512 Ko + lecteur externe digital + jeux + joysticks : 4 100 F. **Jean-Marc Vanechy, 11, rue A.-Antonini, 92110 Clichy-la-Garenne. Tél. : 47.31.76.11.**

Vds ou échange news pour Amiga. Possède Awesome, Tortues Ninjas, etc. **Eric Germain, 29, rue de la Fontaine, 38260 La Côte-St-André.**

Vds extension 512 Ko pour Amiga 500 : 400 F (neuve). Extension 2 Mo pour A500 : 1 700 F. Prise MIDI : 250 F.

Eric Delumeau, 18, rue de Lièpvre, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.84.92.17.

Vds Amiga 500 (1.3) encore garantie 1 an + un lecteur externe + très nombreux jeux. Le tout : 3 200 F cause achat Amiga 2000. **Tél. : 48.36.76.51.**

Vds câble de connexion minitel pour Amiga 500 (neuf). Valeur : 195 F. Vendu : 120 F. **Joseph Cianelli, Les Résidences-du-Bois-de-Boulogne, bât. D, 74, route de Grenoble, 06200 Nice-Ouest.**

Vds co-processeur Math 6882, lecteur 5"1/4, 360 Ko : 200 F. Oscilloscope 2x15 Mhz : 700 F. Achète lecteur externe, carte extension et tout matériel HS, bon prix. **Hervé Louvel, 18, rue Dumas, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.27.73.01.**

Vds jeux pour C64 K7. Pirates : 70 F. Trivial Pursuit : 70 F. Tusker : 60 F. Autres : 50 F. **Hélène Sadous, 34, bld des Roses, 69600 St-Priest.**

Vds C64 + option Mark Speed et reset + lect. K7 + lect. disks + nombreux jeux + joystick + paddles + imprimante MPS 801 + livres + module Tool. Le tout en très bon état : 3 500 F. **Olivier Zerres, 8, avenue Charles-De-Gaulle, 78230 Le Pecq. Tél. : 34.51.89.80 à partir de 19 h.**

Vds C64 (new) + 1541 (lecteur disks) + lecteur K7 + 30 jeux originaux + 10 disks + manettes + prise HF et Péritel. Le tout en très bon état : 1 800 F. Vds logiciels pour C64 : Piano, Crayon Optique et cartouches, disks, lecteur K7, Modem, livres. C64. **Jean-Marc Lhaera. Tél. : 63.61.96.44.**

Vds C64 + 300 jeux + télévision couleur Philips PAL-SECAM, 12 chaînes servant de moniteur + lecteur K7 + livres et programmes. Le tout en très bon état (89) : 3 000 F. **Kevin Simon, 64, chemin du Périmètre, 74940 Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.27.99.60.**

Vds A500 + moniteur couleur 1084S + jeux originaux. Achetés le 1er décembre, sous garantie : 5 000 F ou échange contre Atari ST ou STE + moniteur couleur encore sous garantie. **Stéphane Rakotondrainibe, 38, allée Darius-Milhaud, 75019 Paris. Tél. : 42.45.06.22.**

Vds news et oldies sur Amiga. Prix intéressant. **Patrick Coin, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds C64/128 + drive 1570 + guide avec plus de 80 disks de jeux, utilitaires et vierges + boîtiers de rangement. Le tout en excellent état : 3 500 F à débattre. **Jérôme Tissout, 170, rue du Mt-Cuchet, 73130 St-Etienne-de-Cuines. Tél. : 79.56.33.44.**

Vds Amiga 500 + joystick + 120 disks (jeux et programmes) + revues + télé couleur Brandt, 36 cm + télécommande. Le tout : 4 900 F ou sans télé : 3 500 F. **Stéphane Rondelli, 3, rue Jean-Coquelin, 93100 Montreuil. Tél. : 45.28.30.24 après 18 h.**

Vds Amiga 500 en très bon état + moniteur couleur 1084 + extension mémoire 500 Ko + 2ème lecteur + joystick + jeux (cinquantaine) + utilitaires (Graphisme, Musique, Copie, etc.) + Workbench version 1.3 + Basic + revues + boîtes + toute mon estime : 7 000 F. **Jean-Baptiste Kreisler, 147, rue de Silly, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 48.25.86.05 après 18 h.**

Vds moniteur couleur Commodore 1081 d'excellente qualité : 1 500 F. **Jean-Luc Tuanay, 7, rue de la Vacquerie, 75011 Paris. Tél. : 40.09.01.42.**

Vds nombreux jeux sur Amiga et Atari. Vds Hardcopieur Atari : 280 F. Drive Atari 5"1/4 : 950 F. Cherche contacts sur Atari. **Fabrice Bajolais, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vds jeux originaux sur Amiga : 80 F pièce. Possède Lancaster, Carthage, Awesome, Robocop 2, Gee Bee Air Rally, Maniac Mansion, Tennis Cup etc. **Claude Olivier, La Grande Plaine, bât. A3, bld des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds C128 + lecteur disks 1541 + Péritel + joysticks + nombreux logiciels + manuel. Le tout : 1 500 F à débattre. Valeur : 3 200 F. **David Platt, 145, rue Baudin, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.78.09.**

Vds Amiga 500 : 2 500 F. Lecteur 5"1/4 + disks : 1 800 F. Lecteur 3"1/2 : 1 500 F. Digitaliseur vidéo : 1 000 F. Digitaliseur de sons : 400 F. Imprimante couleur : 1 500 F. Extension : 500 F à débattre. **Stéphane Geneton, 27, avenue Joffre, 94100 St-Maur. Tél. : 48.86.01.70 de 18 h 30 à 22 h.**

Vds logiciels originaux pour Amiga. Liste contre 5 F ou par téléphone. **Alexandre Boinot, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.63.95.**

Vds Amiga 500 en très bon état (déc 89) + moniteur couleur CM 8501 Philips + nombreux jeux + 2 joysticks (Cobra 1) + livres : 4 200 F. **Gérald Prins, 4, rue du Dr-Schweitzer, 95580 Andilly. Tél. : 34.16.07.86.**

Vds jeux sur Amiga. **Jean-Noël Caeyman, 64, rue du Réseau Robert-Keller, 93160 Noisy-le-Grand.**

Vds ou échange news et oldies Amiga. **Emmuel Prein. Tél. : 60.08.53.23.**

Vds originaux pour Amiga. Golf miniature, Super Ski, Operation Thunderbolt, 89 Révolution française, Chess Player 2150, Hillstar, Othello Killer, Robocop, Budokan, Defender of the Crown : 100 F pièce. **Muriel Balloti, 30, bld Henriot, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.25.63.**

Vds Amiga 500 1 Mo + moniteur couleur + drive externe + nombreux jeux et utilitaires + environ 100 revues. Le tout : 6 000 F. **Olivier Zeller, 32, rue de la Liberté, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.95.43.**

Vds nombreux jeux originaux à moitié prix sur Amiga et ST. Vds aussi Atari 1040 STF : 2 500 F. Jeux en prime avec joystick. **Julien Plan, 5, rue Pauline-Kergomard, 75020 Paris. Tél. : 40.09.80.91.**

Vds d originaux pour Amiga avec docs, très peu servi. Prix : 50 F à 60 F pièce (jeux) ou 20 F la démo. Liste sur demande (100 disks en tout). **Thierry Meurgues, 6, La Grande-Ouche, 36170 St-Benoît-du-Sault. Tél. : 54.47.67.87 après 19 h.**

Vds ou échange jeux sur Amiga et ST. Région parisienne ou autres. **Roman. Tél. : 45.23.17.19.**

MSX

L'ami Paulin, chef de rubrique à Micro News, vend un Sony HB-F700F + lecteur disquettes simple double face Sony HBD 30W + moniteur couleur Philips VS0070 + clavier Philips 5 octaves NMS 1160 avec Music Module + bouquins + manuel de référence + environ 300 logiciels etc. **Jean-Claude Paulin. Tél. : 42.00.33.05, poste 490.**

Vds jeux, livres, revues sur MSX. Je cherche des correspondants sur Amiga 500. **Denis Vely, 15, rue du Colonel-Fabien, 94110 Arcueil. Tél. : 45.47.19.23.**

Vds jeux pour MSX1. Nemesis 1, Salamander. Echange Nemesis 2 contre le 3, Knightmare 2, Hyper Rally, Nemesis 2. Prix : 100 F pièce. Vds jeux en K7 (Hero, Buzz Off, Sorcery, Xyzolog, Pastfinder, River Raid : 50 F pièce. **Agostino Figueiredo, 28, rue d'Estienne-d'Orves, 93310 Le Pré-St-Gervais. Tél. : 48.46.74.30 après 18 h.**

Vds MSX2 NMS 8250 + drive externe Sony 3"1/2 + imprimante + livres MSX (MSX News) + joysticks + environ 150 jeux (Dragon Slayer 4, King Kong 2, Metal Gear etc.). Prix : 4 500 F à débattre. Vente séparée possible. **Jean-François Attiogbe, 104, rue Fontaine St-Germain, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.22.69.08.**

Urgent ! Vds VG8235 + manettes + 200 jeux : 2 500 F. Imprimante VW0030 : 1 500 F. Moniteur couleur : 1 500 F. Magnéto : 350 F. FM Sound Synthétiseur Unit 2 : 1 000 F. Clavier Yi10 : 800 F. FM Voicing Programme : 500 F. Music Module : 400 F. Le tout : 7 000 F en bon état. **Olivier Collery, 80, rue Gabriel-Péri, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.73.93.57.**

Vds cartouches MSX1 et 2. Vds ou échange nombreuses news. Liste sur demande. **Hervé Odart, 16, allée de la Citadelle, 08000 Charleville-Mézières.**

Vds MSX2 Sony HBF1XV avec Péritel adaptée + transfo + Space Manbow + 30 disks de jeux (F1 Spirit 3D, Laydock + disks stations, etc.) + Eggerland 2. Prix : 3 780 F. **Marc Peyronen, 8, rue Lahire, bât. C, appt 33, 45000 Orléans. Tél. : 38.77.01.72.**

Vds lecteur de disks externe pour MSX + controller + environ 300 jeux sur disks + synthétiseur vocal et tablette graphique. Le tout à débattre. **Anne-Marie Lacave à Bordeaux. Tél. : 56.04.32.36.**

Vds MSX2 VG8235 + nombreux logiciels (Parodius, Space Manbow, Usas) + utilitaires + Music Module + livres (Pratique du MSX2, Clefs pour MSX etc.). Le tout : 2 900 F. Cherche MSX Maniacs pour correspondre. **Emmanuel Boussiquet, 60, rue Jeanne-la-Bourbe, 37700 St-Pierre-des-Corps. Tél. : 47.44.04.54.**

Vds lecteur disks Philips en très bon état : 1 500 F à débattre. Recherche bras robot pour MSX. **Renaud Bernont, 6, allée Branly, 80730 Dreuil-les-Amiens. Tél. : 22.54.15.02.**

Vds MSX1 64 Ko + cordon magnéto + Nemesis 2 + Road Fighter : 800 F. Vds Nemesis 3 : 250 F. QBert : 150 F. Games Master : 150 F, King's Valley 2 : 200 F. Vds également jeux sur K7 et cartouches + matériels. **Jean-Marc Mallard, 150, bld de la Villette, esc. C, 75019 Paris. Tél. : 42.40.49.04.**

Vds MSX Canon + moniteur couleur Philips + lecteur disks Sony + joysticks + nombreux jeux + synthétiseur vocal avec disks + cartouches comme Nemesis, Vaxol. Prix : 900 F. **Charles Evendon, 11 bis, rue du Cdt-Brasseur, 93350 Le Bourget. Tél. : 48.36.26.45.**

Vds MSX2 Philips NMS 8280 avec 256 KB interne, 2 drives, 70 cartouches avec emballage et notice. Le tout en très bon état. Prix à débattre. **Vito Zamataro, Pêcheurs n°2, 2026 Sauges (Suisse). Tél. : 19.41.38.55.34.43.**

Vds jeux MSX. Usas, Nemesis 2, King's Valley 2, Eggerland 2, Metal Gear, Strategic Mars, Golvellius : 1 300 F. Vds jeux Nintendo. Salamander, Galaga, Simon's Quest, Gradius, Super Mario Bros : 1 400 F. **André Nowak, 202, rue Marie-Christine, 1020 Bruxelles. Tél. : 02.427.21.33.**

Vds K7 + cartouches MSX. Possède Nemesis, F1 Spirit, Octagon Squad etc. Prix K7 : 50 F. Cartouches : 100 F. Clavier Canon V20 sans Péritel : 250 F. Alice 90 : 300 F. **Jean-Marc Petit, E2.2, rue Rouget-de-Lisle, 59160 Lomme. Tél. : 20.22.03.13.**

Vds jeux pour MSX à prix intéressant. Liste sur simple demande. **Virgile Thiry, 5, rue Pierre-Pouteau, 41500 Suèvres. Tél. : 54.87.81.55 après 19 h ou pendant le week-end.**

Vds imprimante Sony PRN-C41, table traçante 4 couleurs compatible MSX. Vendu avec transfo, câble de raccordement, notice (également compatible avec les calculatrices graphiques Casio). Très bon état, très peu servi : 900 F. **Mme Franck Wagener, 33, rue du 11-Novembre, 95380 Louvres. Tél. : 34.68.91.95.**

Vds MSX1 64 Ko + lecteur K7 + 60 jeux K7. Le tout : 700 F. Cartouche Music Module : 200 F. F1 Spirit, Salamander, Maze of Galious, Knightmare, Eggerland 1 et 2, Goonies, King's Valley 2 : 100 F pièce. **Laurent Aromatario, 12, allée des Erables, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.91.49 après 19 h.**

Vds MSX1 Sony HB501F + lecteur K7 incorporé + très nombreux jeux (K7 et cartouches) : 1 500 F. Vds MSX2 Philips VG 8235 + très nombreux jeux (carte + disk) : 2 500 F. **Pascal Contie, résidence de Balzac, 19100 Brive. Tél. : 55.23.45.82.**

Vds joystick Sony infrarouge + imprimante Philips VW010 + divers jeux originaux + F1 Spirit, Rally, Chess 2 etc. Vds aussi revues MSX française et espagnoles. Prix : 600 F le tout. **José Llurda, 7, rue de l'Aste, 31780 Castelginest. Tél. : 61.70.48.51 après 18 h.**

Vds MSX 64 Ko + 2 jeux originaux + 2 joysticks : 500 F ou échange contre C64. **Thierry Decars, 524, avenue de Mazargues, B6, 13008 Marseille. Tél. : 91.76.15.67.**

Vds MSX2 VG8235 + lecteur externe 720 Ko + 3 cartouches de jeux + livres. Le tout : 2 000 F. **Yves Gay-Peiller, 17 B, rue Burdeau, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.21.33.69.**

Vds MSX2 Philips VG8235 + jeux sur disks et cartouches + disks neufs + manuel de programmes : 1 500 F. Table traçante Sony PRNC41, 4 couleurs : 900 F. L'ensemble au prix de : 2 300 F. **Franck Wagener, 33, rue du 11-Novembre, 95380 Louvres. Tél. : 34.68.91.95.**

Vds jeux sur MSX (emballages et notices fournies). Possède Ikari Warriors, Garyu-O, R-Type, Quinpi, Scramble Formation, Rastan Saga, Androgynus etc. Prix : 150 F pièce. Cadeau pour 10 cartouches achetées. **Philippe Baudat, 7, avenue d'Orgemont, 92700 Colombes. Tél. : 47.81.11.40 après 19 h.**

Vds MSX Sony HB700F + jeux + joysticks à infrarouge : 3 000 F. Imprimante NMS 1421 : 1 500 F. Moniteur couleur Philips 8535 : 1 500 F. **François Xavier Laurent, 706, rue de Poissy, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39.75.32.63.**

Vds MSX1 VG8020 double lecteur de cartouches + manuel. Très bon état : 1 100 F (frais de port compris). **Christophe Paul, Les Pépinières-de-St-Canadet, 13610 Le Puy-Ste-Réparade. Tél. : 42.61.85.08.**

Vds MSX1 Yeno 64 Ko + imprimante aiguilles Canon T22A + cartouches de jeux + Music Editor + 2 joysticks + Hyper Shot + livres + K7 diverses ensemble ou séparément. **M. Tabard, 5, avenue du Général-Joubert, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 49.30.35.17 de 18 h à 20 h.**

Vds MSX2 VG8235 + revues + joystick + K7 (Out Run, Batman, Arkanoid etc.) + nouveautés (Space Manbow, Rastan, Bubble Bobble, Vampire Killer). Le tout : 990 F. Vds moniteur Philips couleur : 900 F. **Jacques Aymar, 5, rue des Amandiers, 34160 Castries. Tél. : 67.70.29.67.**

Vds MSX2 8235 + drive externe + souris + joystick + Trackball + imprimante Canon + moniteur couleur avec sons (10 mégaoms) + MSX Home Office 2 + Dynamic Publisher + Devpac 80 + Turbo Pascal + émulateur minitel. Le tout : 3 000 F. **Gérard Cojot, 1, rue de la Cathédrale, 78000 Versailles. Tél. : 39.49.07.49.**

Vds MSX 64 Ko, interface imp. intégrée + 80 jeux : 550 F. Lecteur disks VY0010 + interface + Dos + jeux : 800 F. Ecran vert + câbles + jeux : 450 F. Valeur du tout : 4 150 F. Vendu : 1 600 F à débattre. **Frederic Soulier, 39, bld de la Victoire, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.29.53 après 18 h.**

Vds MSX2 Sony HBF-700F avec extension mémoire 512 Ko + disks + cartouches. Prix : 2 500 F. Possibilité de vente séparée et paiement contre-remboursement. **Grégory Michel, 81, avenue du Lignon, 1219 Genève (Suisse). Tél. : 022.796.32.67.**

Vds imprimante Philips 1421 MSX : 850 F. Moniteur couleur Philips 8835 Péritel : 800 F. Jeux originaux pour MSX1/2. F1 Spirit : 80 F. Vampire Killer : 100 F. King-Kong 2 : 100 F. MT Base (gestion fichier) : 200 F. Hyper Rally : 80 F. Divers jeux K7 : 30 F. **Jack Ladmiral, 38 bis, avenue Corot, 93470 Coubron. Tél. : 43.09.89.76 après 18 h.**

Vds MSX2 : 1 600 F. Cartouches + imprimante Epson en très bon état : 1 100 F. **Emmanuel Ciancimino, 10, rue de la Liberté à Faches-Thumesnil. Tél. : 20.60.19.06 le soir.**

Vds cartouches sur MSX2. Rastan Saga : 179 F. Metal Gear : 149 F. Les deux : 259 F. Vds aussi Eggerland Mystery 2 sur MSX : 99 F. Les trois : 349 F. **Renaud Laluc, 9, rue de la Noblette, 51400 Vadenay. Tél. : 26.66.30.12.**

Vds imprimante VW020 Philips : 1 000 F à débattre. Lecteur de disks Canon VF100 : 900 F. **Manuel Lemaitre, rue des Buttes, Lotissement du Port-Neuf, 49430 Les Rairies. Tél. : 41.76.34.54 après 19 h.**

MSX2/2 + vends tablette graphique neuve : 890 F. Vds imprimante NMS 1421 : 1 690 F. Metal Gear 2 : 520 F. Music Module : 590 F. **Patrick Legon, 96 C, rue Philippe-de-Lassalle, 69004 Lyon. Tél. : 78.27.09.64 de 20 h à 21 h.**

Vds MSX2 8255 + souris + manuel + The Games Collection + cartouches et disks (Nemesis, L'affaire, TNT, Rambo 2, Dynamic Publisher, Bad Max, Laydock etc.) + nombreuses cartouches. Le tout : 4 000 F. Offre un cadeau au premier. **Arnaud Jandet, St-Martin, 58330 Ste-Marie. Tél. : 86.58.35.15.**

NEC

Vds console Super Grafx 50HRZ + 2 jeux (Ghouls'n' Ghosts, Granzort). Le tout en parfait état : 2 200 F. à débattre. **Malek Saouchi, 6, place Léon-Berluc-Perrussis, 84000 Avignon. Tél. : 90.86.12.36.**

Vds PC Engine + 7 superjeux (PC Kid, Splatterhouse, After Burner etc.). Le tout pratiquement neuf : 2 300 F à débattre. Vds aussi nombreux jeux Nintendo. Prix : de 200 F à 290 F. **Sébastien Macheboeuf, 4, avenue du 8-Mai-1945 à Pantin. Tél. : 48.45.91.78.**

Vds Nec PC Engine + 3 jeux (Dragon Spirit etc.) + joysticks avec autofire. Le tout en bon état : 1 500 F à débattre. **Yannick Gongra, route de Pommier, 24660 Notre-Dame-de-Sanolhac. Tél. : 53.08.92.25 après 18 h 30.**

Vds console Nec + 2 jeux (Ninja Warriors, Darius +) : 900 F. Vds jeux Nec (Super Volley Ball, Afterburner 2, Bloody Wolf, Darius +, Ninja Warriors). Prix : 250 F pièce. Vds aussi en contre-remboursement. **Richard Rodriguez, 11, allée de Béziers, 69190 St-Fons. Tél. : 78.67.35.17.**

Vds Nec PC Engine en très bon état + 7 jeux (PC Kid, Son Son 2, Bloody Wolf, Tennis etc.) encore sous garantie. Le tout : 2 500 F. Frais de port compris. **Pascal Valette, 11, avenue Henri-Barbusse, 24000 Périgueux. Tél. : 53.08.05.02 à partir de 18 h.**

Vds jeux pour Nec PC Engine. Possède Down Load, Image Fight, Tales of Monster Path : 200 F pièce ou 500 F les 3. **Hervé Defauquet, 13, rue du Faisan, 59800 Lille. Tél. : 20.57.79.37.**

Vds ou échange jeux Nec. Super Star Soldier, Tiger Road, Ninja Spirit, R-Type etc. Prix : entre 150 F et 250 F. Port compris. **Patrick Vancauwenberghe, 35, rue Emile-Zola, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.62.63.80 après 18 h.**

Vds Super Grafx + 6 jeux : 3 150 F. CD-ROM + 2 jeux : 2 800 F. Joy XE1Pro : 600 F. Adaptateur CD : 375 F. Game Boy + 6 jeux : 1 245 F. **Fabrice Naullau, 6, allée des Petits-Bois, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.62.33.**

Vds console Nec PC Engine + 1 jeu + un super adaptateur multitension, multipolarité et d'intensité 1 000 mA convenant pour la console, cause achat d'un autre ordinateur. Prix : 1 300 F à débattre. Très bon état, août 90. Urgent ! **Jérémy Montéro, avenue Charles-De-Gaulle, 40510 Seignasse. Tél. : 58.72.83.20.**

Vds jeux Nec (Bebali) : 250 F. Echange Mystic Defender sur Mega Drive contre Revenge of Shinobi etc. **Yann Porhel, 2, rue Joffre, 29400 Landivisiau. Tél. : 98.68.31.33.**

Vds jeux CD : Valis 2, Altered Beast, Golden Axe, Final Zone 2, Shangai 2, Legion : 1 600 F. Vds aussi jeux sur cartes (Spirit Ninja, Super Star Soldier, Splatterhouse, Down Load, Devil Crush etc.). **David Cassagnol, 23, rue Guynemer, 92130 Issy les-Moulineaux. Tél. : 45.54.43.67.**

Vds jeux Nec. Side Arms : 200 F. Altered Beast (carte) : 250 F. Final Lap : 250 F. World Court Tennis : 200 F. New Zealand Story : 250 F. Wonderboy 2 : 250 F. Adrien Sauveur du Monde : 250 F. Joy XE-1PC : 250 F. Doubleur 5 joys : 125 F. **Jean-Marc Mallard, 150, bld de la Villette, esc. C, 75019 Paris. Tél. : 42.40.49.04.**

Vds console Nec Super Grafx neuve, garantie 10 mois + un joypad + 3 jeux + câble audio. Prix : 2 600 F à débattre. **Antony Hainoz, 18, rue Camille-Desmoulins, 38400 St-Martin-d'Hères. Tél. : 76.25.04.14.**

Vds 8 jeux Nec. Thunderblade, Ninja Spirit, Down Load, Chase H.Q., Vigilante etc. Prix : de 120 F à 250 F. **Romain Gilson, 1165 CH-Allaman (Suisse). Tél. : 19.41.21.807.33.85.**

Vds console Nec PC Engine + 2 jeux. Prix : 1 000 F. Bloody Wolf : 200 F. Shinobi : 200 F. Circus : 250 F. **Sébastien Ringler, quartier Resty, route Debras, 83470 St-Maximin. Tél. : 94.78.67.22.**

Vds Nec PC Engine + 4 jeux (Formation Soccer, Tiger Road, Pac Land, Lode Runner) + un joystick Nec. Le tout garanti oct. 91 : 1 700 F. **Romain Requera, 25, rue de la République, 17110 St-Georges-de-Didonne. Tél. : 46.05.40.68.**

Vds jeux Nec (Formation Soccer, Barumba, Son Son 2, Aero Blaster, etc.). Prix : entre 200 F et 250 F. Vds aussi jeux Amstrad (Wonder Boy, Gryzor, Prohibition, Western Games etc.). Prix : entre 100 F et 150 F. **Etienne Rouverand, 30, rue Francine, 78450 Villepreux. Tél. : 34.62.48.92.**

Vds Super Grafx (française) + manettes : 600 F en très bon état. Ghouls'n' Ghosts : 400 F. Veigues : 300 F. F1 Tripple Battle : 300 F. Vds C64 (N) + 1541 (N) + 50 disks + lecteur K7 + Péritel + câble HF + K7 originale + boîtes : 1 700 F. **Jean-Marc Lahera, Z.I de la Molière, 81800 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Vds Nec PC Engine + CD-ROM + interface + 3 manettes + câbles + 23 jeux dont 4 en CD-ROM. Le tout : 5 500 F. Pas de vente séparée. **Pascal Dambrun, 6, rue St-Denis, 95110 Sannois. Tél. : 34.11.39.57 après 20 h.**

Vds Nec 1 50 Hz + Dragon Spirit + Vigilante + Die Hard : 1 000 F + une manette. **Louis Flamand. Tél. : 45.60.63.09.**

Vds Nec PC Engine + joypad + Supercystick + 5 jeux : 1 500 F. Echange également Mystic Defender contre autre jeu Mega Drive. **François Duc, résidence Logirem, bât. HZ, Lazac-de-Bouffan, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.21.08 à partir de 20 h.**

Vds Super Grafx + Formation Soccer : 1 500 F. Vds jeux Nec : 220 F pièce. Possède Aero Blaster, PC Kid, Beach Volley, Batman. **Sébastien Passet, 308, rue Paul-Valery, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.30.74.**

Vds Super Grafx (déc. 90) + 4 jeux (Blodia, Gunhed, Operation Wolf, Aero Blaster) + joypad avec tir automatique + 2 ème manette avec tir automatique : 2 500 F. **Christophe Nivet, 7, rue de Prague, 75012 Paris. Tél. : 43.47.02.38.**

Vds Nec PC Engine + CD-ROM + 5 jeux cartes + 5 compacts jeux + joysticks XE Pro 1. Le tout en excellent état : 5 000 F. **Laurent. Tél. : 48.35.11.35.**

Vds Core Grafx + 3 jeux + une manette : 1 000 F. Vds Sega + 2 manettes + pistolet + 6 jeux (2 en mémoire). Prix : 800 F. Atari 2600 : 100 F. Le tout : 2 000 F. **Goran Lazic, 22, rue Franklin, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.58.53.**

NINTENDO

Vds console Nintendo en excellent état + 8 jeux (Super Mario 1 et 2, Tennis, Xevious, Punch Out, Gradius, Metal Gear, Track and Field 2). Le tout : 1 400 F. Vente séparée possible. **Cyril Besnard, 10-12, rue des Cholets, 95720 Le Mesnil-Aubry. Tél. : 34.71.83.11 après 17 h.**

Vds jeux Nintendo à l'état neuf. Zelda 1 et 2, Castlevania 1 et 2, Gradius, Mario Bros 1 et 2, Life Force, Trojan etc. 24 jeux en tout. Valeur : 10 000 F. Vendu : 5 000 F avec acc. **Didier Vincent, 260, Le Plateau "La Duchère", 69009 Lyon. Tél. : 78.35.10.24 de 19 h à 20 h 30.**

Vds console Nintendo (état neuf) + 3 jeux (Super Mario, Trojan, Kid Icarus). Le tout : 1 000 F. **Franck Sigler, résidence Pasteur, logement 2112, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.10.74.**

Urgent ! Vds Top Gun + Excite Bike + Super Mario Bros 2 + Ikari Warriors avec boîte + mode d'emploi en très bon état. Valeur : 1 590 F. Vendus : 1 000 F. Vds aussi supermanette Speedking en cadeau. **Georges Guzman, 160, rue Championnet, 75018 Paris. Tél. : 46.06.30.47 du lundi au vendredi après 18 h.**

Vds jeu Dragonball pour Nes : 200 F ou échange contre autre jeu Nes. **Sylvain Grangeard, 6, route de Bestru, 69490 Pronvenchères-sur-Fave. Tél. : 29.51.10.43.**

Vds Game Boy + écouteurs stéréo + vidéo Link + piles + 4 jeux (Tetris, Fortress of Fear, Tennis, Penguin Wars). Valeur : 1 250 F. Vendu : entre 900 F et 1 000 F. **Mathieu Jaconella, 1 à 3, avenue de la Porte-Brancion, 75015 Paris. Tél. : 42.50.66.06 après 18 h.**

Vds Nintendo + robot + 23 jeux (Rygar, Megaman, Dragonball, Super Mario 2, etc.) + accessoires (boîtiers spéciaux pour K7, etc.) + manette Nes Max + pistolet + mallette pour jeux. Le tout en très bon état : 3 600 F à débattre. **Mickaël Cohen, 16, rue Pasteur, 94380 Bonneuil. Tél. : 43.77.44.45.**

Vds Nintendo 8 bits : 450 F. 10 jeux : 1 800 F le tout 2 000 F en très bon état. **Jean-Philippe Nicolas, 30, rue St-Saëns, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.50.80.**

Vds jeux Nintendo. Urban Champion peu servi : 120 F. **Kevin Goujon, 6, rue Amédée, 74200 Thonon-les-Bains. Tél. : 50.70.17.40 après 19 h.**

Vds console Nintendo : 300 F. 11 jeux : 170 F pièce (Zelda 2, Solomon's Key, Fester's Quest, Track and Field 2, Cobra Triangle's, Simon's Quest, Dragonball, Mario Bros, Rush'n' Attack, Rygar, Air Wolf). **Hsaine Nedjari, 2, rue Du Général-Weygand, 81000 Albi. Tél. : 63.46.17.13.**

Vds Nintendo + 18 jeux. Possède Double Dragon 2, Zelda 2, Bionic Commando, Mario 2 etc.). Valeur : 7 000 F environ. Vendu : 3 500 F à débattre. **Stéphane Aboab, route de Saumane, 84800 L'Isle-sur-Sorgue. Tél. : 90.20.63.21.**

Vds Nintendo + robot + pistolet : 650 F. Vds jeux (21). Rygar : 175 F. Airwolf : 150 F. Mario 2 : 200 F. Goonies 2 : 150 F. Mach Rider : 125 F. RC Pro Am : 150 F. Rad Racer : 125 F. Gradius : 140 F. Gunsmoke : 150 F. Top Gun : 140 F. Nes Advantage : 150 F. Remote Controller : 200 F. Frais de 30 F pour achat de + de 3 jeux. **Gérald Sauvage, 51, corniche Fleurie, "L'Apogée", bât. C1, 06200 Nice. Tél. : 93.83.16.98.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + 3 cartouches françaises (Castelvania, Pro Wrestling, Double Dragon 2) + adaptateur japonais et Robocop + Dragon Spirit. Le tout : 1 500 F état neuf. **Franck Mennecier, 1, grande rue, Houssoy-le-Farcy, 60112 Toisseneux. Tél. : 44.79.05.90 après 19 h.**

Vds Gameboy + Tetris + Zoid + Super Mario Land : 700 F. Vds Ninja Turtles, Sdaw, Narcopolice, Cybernoid 2, Oscology, Hercule et plein d'autres sur CPC 6128. **Wilfried Lecherbonnier, 11, rue de Turenne, 95560 Montsoult. Tél. : 34.69.68.54.**

Vds un stick N 5 pour Nintendo : 100 F. 4 cartouches : entre 100 F et 175 F pièce. Recherche After Burner 2 et DJ Boy pour Mega Drive. Recherche adaptateur 8 bits. Vds aussi Golden Axe : 175 F. Echange possible. **Julien Lorec, 1, rue de la Cure, 44640 Le Pellerin. Tél. : 40.04.63.77.**

Vds Game Boy (sept. 90) avec écouteurs, piles, câble et 4 jeux (Tetris, Super Mario Land, Golf, Solar Striker). Prix : 790 F. **Hugues Apothéoz, Serrove 1, 2006 Neuchâtel (Suisse). Tél. : 0041.38.31.98.91.**

Vds console Nintendo + 3 jeux (Double Dragon 2, Super Mario 2, Castlevania) et aussi des revues du club Nintendo + 2 manettes. Très bon état. Valeur : 1 400 F. Vendu : 600 F. **Nicolas Dauphin, 6, rue des Vauroux, 77130 La Grande-Paroisse. Tél. : 60.96.23.33.**

Vds Nintendo sous garantie + 3 jeux (Life Force, Super Mario Bros et Simon's Quest). Le tout en très bon état : 1 100 F. **Sébastien Cor, Les Alouettes, bât. B, rue du Roussillon, 84100 Orange. Tél. : 90.51.57.43 après 17 h et de préférence en semaine.**

Vds jeux Nintendo. Kid Icarus, Goonies 2, Super Mario Bros 1, Volleyball, Wild Gunman avec notice et emballage : 200 F pièce. Pistolet : 200 F. Réduction de 100 F pour le tout. **Sébastien Dufour, Les Combes-Noires, Villetelle, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.31.62.**

Vds pistolet + robot avec 2 jeux (Duck Hunt, Gyromyte), bon état : 350 F. Les deux jeux : 220 F. Le pistolet + le robot (sans K7) : 270 F. **Arnaud Fauvel, 11, rue Jean-Baptiste-Baudin, 21000 Dijon. Tél. : 80.67.77.37.**

Vds Nintendo état neuf sous garantie + jeux (Double Dragon 2, Super Mario 2 et Batman). Le tout : 1 000 F. Vente si possible région parisienne ou Paris. **Stéphane Pettinotti, 28, rue La Condamine, 75017 Paris. Tél. : 42.93.57.12 après 18 h.**

Vds console Nintendo US (TV multistandard) + 2 jeux (Mario 3, Zelda 2, Double Dragon 2, Bionic, Goal, Bubble, Double Dribble etc.) + tapis neuf + pistolet (jeu) + livres + 3 manettes dont un méga ultra-super-fire : 3 500 F à débattre. Valeur : 10 500 F. **Alexis Caifan, 3, rue de l'Etang, 78150 Rocquencourt. Tél. : 39.55.53.79.**

Vds jeu Nintendo. Gradius : 180 F. Recherche Double Dragon 2 : 100 F. Super Mario 2. Recherche jeux Gameboy : 100 F. **Patrice Desnoues, La Coutrade, 82370 Labastide-St-Pierre. Tél. : 61.09.75.82.**

Vds console Nintendo + 28 jeux + pistolet + Nes Advantage + Remote Controller (Robocop, TMNT, Zelda 1 et 2, Double Dragon 2 etc.). Etat neuf + emballage d'origine. Valeur : 17 000 F. Vendu : 7 000 F. Vente séparée possible. **Sébastien Le Tich, 20, avenue du Pavé-Neuf, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 45.92.06.76.**

Vds softs sur Game Boy. Castlevania, Cosmotank, Golf, Tennis, Batman, TMNT, Gargoyle's Quest, Ghostbusters 2, Super Marioland, Ken, F1 Race etc. Prix : 150 F pièce à débattre. **Mathieu Flamant, 114, quai Louis-Blériot, 75016 Paris. Tél. : 45.20.00.25.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + 12 jeux (Link, Zelda, Mario 2, Tortues Ninja, Track and Field etc.) + pistolet laser pour seulement : 1 800 F. Paris uniquement. **Amr Hamzawi, 21, rue François-Gérard, 75016 Paris. Tél. : 45.20.69.59.**

Vds Gameboy + écouteur + câble + Link + Golf + Quix + Tennis + Tetris + Super Mario Land. Le tout : 1 000 F vendus avec toutes les boîtes et notices. Etat neuf. **Alain Giovannangeli, 39, rue du Pont-Amar, 91080 Courcouronnes. Tél. : 60.77.37.25.**

Vds K7 Nintendo. Rygar, Kid Icarus, Megaman, Castlevania, Fester's Quest, Track and Field, Mario Bros 2. Prix : entre 200 F et 300 F à débattre. **Emmanuel Delhaye, 25, résidence Reine-Astrid, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.62.38.84.**

Vds Sega 8 bits + lunettes + Light Phaser + manette Konami et Control Stick + 26 jeux (Golden Axe, Altered Beast, Battle Out Run etc.). Valeur : 6 100 F. Vendu : 4 900 F le tout. Possibilité de vente séparée. **Stéphane Kerner, 6, rue des Selliers, 94440 Marolles-en-Brie. Tél. : 45.69.77.96.**

Vds Nintendo + 7 jeux. Vds Sega + 7 jeux + autofire, état neuf. Prix à débattre. Vds Nec + 3 jeux. Echange jeux sur Mega Drive et Nec. Vds Blue Lighting sur Lynx : 180 F. **Pierre Cancia, région Lyon. Tél. : 78.64.89.69.**

Vds ou échange jeux sur Nintendo (Dragonball etc.). Achète Super Mario Land sur Game Boy : 100 F. Alleway : entre 70 F et 110 F. Création d'un club Nintendo. **Sylvain Puech, St-André, 81250 Alban. Tél. : 63.55.88.80.**

Urgent ! Vds Nintendo + Nes Advantage + jeux (16) + joypad. Valeur : environ 6 000 F. Cédé : 3 000 F à débattre. Possibilité de vente séparée. Le tout en très bon état. Console PAL mais compatible avec les jeux français. **Marc Boldi, 67 bis, route de Versoix, 01210 Ferney. Tél. : 50.20.81.30.**

Vds jeux Nintendo. Wild Gunman + pistolet + Cobra Triangle + Super Mario 1 et 2. Valeur neuve : 1 710 F. Vendu : 950 F. Possibilité de vente séparée. **Florent Mariotte, route de Guincey, 21700 Agencourt. Tél. : 80.61.29.69.**

Vds une quinzaine de jeux Nintendo : entre 100 F et 290 F. Possède Zelda, Tortues, Mario 1 et 2, Rygar, Section Z, Duck Hunt + Zapper, Gyromite + robot, Castlevania etc.). Région 91 nord et 92 sud. **Yves Capet, 21, rue Louis-Blériot, 91320 Wissous. Tél. : 69.20.14.06.**

Vds Super Mario Bros 2 + Metal Gear : 400 F. **Pierre**

Benito, Les Bois, Chatillon-sur-Cluses, 74300 Cluses. Tél. : 50.34.25.48.

Vds ou échange jeux sur Nintendo. Cherche manette Turbo ou Advantage à bas prix. Cherche à bas prix Metal Gear ou Double Dragon 2. **Nicolas Lopez, 5, rue Castillon, 34200 Hérault. Tél. : 67.51.46.11.**

Vds K7 Nintendo (Kid Icarus, Kung-Fu, Rush'n' attack, Dragonball). Prix : de 150 F à 200 F. Cherche K7 Robocop Nintendo. **Agnès Rodot, 1, rue de Preoset, 39160 St-Amour. Tél. : 84.48.86.19.**

PC ET COMPATIBLES

Vds PC 1512 + souris et logiciels + imprimante DMP 3160 + joysticks. Prix : 5 250 F à débattre. **Jean-Philippe Hui-Bon-Hoa, 10, avenue Paul-Langevin, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 46.60.97.56.**

Vds PC 1512 HD couleur + carte joystick + carte Kortex + 10 jeux. Le tout sous garantie : 8 500 F. **Franck Moulois, 224, rue du Vieux-Bourg, 08150 Rimogne. Tél. : 24.35.17.18 après 18 h.**

Vds PC 1000 HX Tandy couleur, disks 3"1/2 neuf, jamais utilisé, logiciel Multifonction, Deskmate 2 (traitement de texte, Gestion, Création Musicale) + livre de fonctionnement. Prix : 3 900 F. **Xavier Malin, 2, allée Nungésser, 94550 Chevilly-la-Rue. Tél. : 46.63.35.89.**

Vds Turbo Pascal 5.5 VF : 700 F. Souris : 200 F. Câble CGA-Péritel : 300 F. La Bible du Turbo Pascal 5.5 + disk : 200 F. Imprimante Star LC 10 : 1 200 F. Micro TV couleur, écran LCD : 700 F. **Claude Davy, 17, rue Etienne-Marcel, 93500 Pantin. Tél. : 48.91.81.60.**

Vds Apple 2E + moniteur monochrome + un drive + environ 200 disks + boîte de rangement + raccord télé. Prix : 1 500 F à débattre. **Frédéric Morard, 51, rue du Pont, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : 45.76.05.78.**

Vds terminal IBM 5291 (moniteur mono, clavier etc.) : 1500 F. Vds aussi 2 drives 5"1/4 interne pour compatible : 300 F pièce. **M. Fillon. Tél. : 60.08.53.23.**

Vds PC portable IBM, état neuf, 640 Ko, carte couleur, port série. Vds 2 lecteurs 5"1/4, housse de transport. Valeur : 20 000 F. Vendu : 4 000 F à débattre. **Georges Bollard, 170, rue de la Charve, 73000 Chambéry. Tél. : 79.69.76.25.**

Vds PC 1640 SD EGA, 16 couleur + souris + logiciels (Turbo Pascal 4.0, Gunship, M1 Abrams, etc.). Le tout : 6 000 F. **Emmanuel Goncalves, 73 ter, rue de la Grand-Cour, 37700 St-Pierre-des-Corps. Tél. : 47.44.09.56 après 19 h 45.**

Vds PC 1512 Amstrad + moniteur couleur + double lecteur + imprimante Admate DMP 160 + Scanner Genius Scan + logiciels dessin Scanner + jeux + traitement de texte et autres logiciels. Le tout : 9 000 F. **Nicolas Layrisse, Labachade, 31800 Landorthe. Tél. : 61.95.25.34.**

Vds PC 1512 et intégrale PC + Sunset état neuf + imprimante couleur + logiciels : moins de 4 000 F cause double emploi. **Pierre Gaujoux, 4, rue Faustin-Hélie, 75116 Paris. Tél. : 45.04.85.60.**

Urgent ! Vds compatible PC 8086 en bon état + écran graphique noir et blanc + 2 lecteurs 5"1/4 + disque dur 10 mégas + souris + tapis + nombreux logiciels (jeux + utilitaires) + boîtes de rangment + table d'ordinateur. Le tout : 6 000 F. **David Bismuth, 41, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : 40.35.25.30.**

Vds PC 1640 EGA couleur, 2 drives, DOS 3.2, Gem, souris, jeux, utilitaires. Le tout : 6 000 F. **Frédéric Augé, Corme-Ecluse, 17600 Saujon. Tél. : 46.02.34.97.**

Vds carte PC-XT pour Amiga 2000 + manuels + lecteur interne 5"1/4, 360 Ko. Le tout : 1 500 F. **Pierre Guizzo, 24, rue Romain-Rolland, 19100 Brive. Tél. : 55.86.98.89.**

Vds PC Tandy + moniteur couleur + drives 5"1/4 + 3"1/2, 640 Ko, dos 3.2, horloge, joysticks, carte son, sorties série et parallèle + nombreux logiciels (Turbo Pascal, F15 2, F19, Stunt Car, Maniac Mansion etc.). Prix : 6 000 F à débattre. **Pierre-Olivier Pentecôte, 2, rue des Bosselles, 44200 Nantes. Tél. : 40.35.12.72.**

Il me reste 11 disks de jeux pour PC Amstrad, je les vends ou les échange contre disks Atari verges. **Julien Spagnon, villa Francou, chemin du Tamisier, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : 93.61.17.31.**

Vds PC compatible Tandon PCx20, écran EGA couleur, disque dur 20 méga, coprocesseur 8087 installé, souris Microsoft, deux lecteurs 5"1/4 dos 33. **Philippe Baillet, 1, place Galland, 80500 Roiles. Tél. : 22.37.06.99.**

Vds Tandy 1000 EX avec moniteur couleur, imprimante, joystick, extension 640 Ko. Prix : 5 000 F. **Sébastien Vazeilles, 5, rue Pegoud, 38600 Fontaine. Tél. : 76.27.35.90.**

Vds Toshiba T1200 FB portable (90). 5 Ko, 1 méga-octet de mémoire vive (RAM), 640 Ko sous DOS, 384 Ko de mémoire étendue, écran rétro éclairé + Works, Lotus. **Christian Royer, 15, rue Pasteur, 91370 Verrières-le-Bar. Tél. : 69.20.50.68.**

Vds PC 1512 HD 20 Mo couleur + imprimante DMP 4000 (imprimante large) + nombreux logiciels + carte joysticks + souris MS : 8 000 F. **Michel Baril, 42, rue Caron, 77610 Maries-E.-B. Tél. : 64.25.99.60.**

Vds PC AT 286 MHz, écran couleur DD20 Mo, lecteur 5"1/4 + imprimante Star LC2410 + bureau + logiciels (Works 2, Word 3, PC Tools, F19, Tank M1 etc.). Le tout en très bon état dans emballage d'origine. Prix à débattre. **Thierry Bonnichon, 1, résidence du Parc-Elisabeth, 91000 Evry. Tél. : 69.91.13.71.**

Urgent ! Vds PCW 8256 + imprimante + traitement de textes + disks graphiques + Compta + Alienor + DAO + DT PAO + livres + revues. Le tout en très bon état : 3 500 F à débattre avec 20 jeux. **Rachid Boudjebla, 2, impasse Victor-Schoelcher, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.16.15.64 région Paris.**

Vds PC AT 286 VGA couleur 8-12 MHz + 2 lecteurs 5"1/4 et 3"1/2, DD 20 Mo, port série parallèle, 640 Ko, extensible, 8 slots d'extension, support 80287, touche Reset, clavier 102 touches, sous-garantie : 12 000 F. **Frédéric Renou, 21, avenue du Général-De-Gaulle, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 64.68.46.01.**

PRATIQUE DU MSX2

par Eric Von Ascheberg

NOUVEAU PRIX !

255 PAGES : TOUT SUR LE MSX2 !
125 F AU LIEU DE 185 F (FRAIS DE PORT INCLUS) !

Sommaire : le système MSX, les slots et le memory mapper, le BIOS, les variables système et les hooks, le processeur graphique V9938, les applications types, annexes.

Pour recevoir "Pratique du MSX2" par retour du courrier, envoyez un chèque de 125 F à l'ordre de : Sandyx, 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.

Vds PC Tandy 1000 EX, 640 Ko, couleur, lecteur 5"1/4, imprimante DMP 130 + souris + MS DOS + housse + docs + nombreux jeux. Prix : 7 000 F. **Yasmin Toyos, cité EDF, 11140 Axat. Tél. : 68.20.59.81.**

Vds PC XT 10 MHz + drive 1,4 Mo + DD 20 Mo + CGA Color, absence de piles : 1 550 F + frais. Vds Explora 2, Flight Simulator 2. SPACK sur ST : 500 F. **François Tonic, 16, rue Chantereau, 91630 Cheptainville. Tél. : 64.56.27.84.**

Vds imprimante 2160 + traitement de textes + 3 rubans : 1 200 F. 2ème lecteur de disks 3" pour 6128 : 800 F. 17 jeux originaux avec docs et boîte d'origine : 600 F. 2 livres clés pour Amstrad : 150 F. **Charles Brégeon, villa "Les Moineaux", rue St-Quentin, 83100 Toulon. Tél. : 94.20.07.28.**

Vds nombreux programmes pour compatibles. Test Drive 3, Hugo, Ninja, Wall Street. **Chantal Debaise, Daelstraat 2, 1540 Herne (Belgique).**

Vds lot de disks 5"1/4 pour Apple 2. 150 disks au prix de : 750 F plein de programmes. **Maurice De Souza, 15, rue Jules-Ledin, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.33.90.23.**

Vds jeux originaux sur PC 5"1/4. Ikari Warriors, Nightbreed (3"1/2), Kobyashi Naru, La Collection Amstrad PC, La Compil Epyx Sport. Prix : 120 F pièce. **Yoann Dubreuil, 86, rue Haute-d'Aubray, 41500 Mer. Tél. : 54.81.27.64.**

Vds ou échange originaux sur PC. Ultima, Night Hunter : 150 F. Poolrad, Antietam, Sim City, US Civil War 1, Bob, Oil imperium : 125 F. Decision in the Desert, Basl, Centerbld Squares, Legacy Ancients : 100 F. **Alex Pezzoli, 5, rue Paul Vaillant-Couturier, 92140 Clamart. Tél. : 45.38.00.87.**

A saisir cause double emploi, AT 80286, écran VGA et carte VGA 512 Ko, 16 bits + 2 HD 1,44 + 1,2 M + DD 40 Mo + Scanner + Modem + copieur option Board (le tout sous garantie). Valeur : 22 000 F. Vendu : 16 000 F. **Jean-Marc Fesnière, 76, route de Baillon, 95270 Chaumontel. Tél. : 34.71.26.93.**

Vds PC XT Olivetti + câble Péritel + jeux + utilitaires (Multiplan). Le tout en très bon état, juste un an : 2 000 F. **Yann Primault, 8, route des Gardes, 92190 Meudon. Tél. : 45.07.27.82.**

SEGA

Vds console Sega 8 bits + 4 jeux + prise Péritel + 2 manettes. Prix : 600 F ou échange contre Game Boy avec 3 ou 4 jeux. **Olivier Cornilleau, 2, rue des Rougets, 77580 Crécy-la-Chapelle. Tél. : 64.36.91.56 après 17 h.**

Vds Sega Master System + Hang-On + Monopoly + Black Belt + Penguin Land + revues + prise Péritel. Valeur : 1 640 F. Vendu : 650 F. **Yann Michelin, 3, rue de Franche-Comté, 21110 Genlis. Tél. : 80.37.76.60.**

Vds console Sega Master System + 2 manettes + prise Péritel : 400 F. Option 17 jeux au choix : de 50 F à 150 F. Possède Golden Axe, Ghostbusters, Psycho Fox, California Games etc. **Guillaume Bierry, 16, avenue Ste-Foy, 92200 Neuilly. Tél. : 46.24.85.02.**

Vds Sega 8 bits + 2 manettes + joystick. Le tout en très bon état + 3 jeux (Golden Axe, Thunderblade, Hang-On). Valeur : 1 300 F. Vendu : 650 F. **Luis Ribeiro, 30, rue de Laffe, 75011 Paris. Tél. : 48.05.39.42 après 17 h.**

Vds Mega Drive japonaise sous garantie avec 4 jeux (Shinobi 2, DJBoy, World Soccer, Ghouls'n' Ghosts). Le tout : 1 700 F. Vds jeux seuls à partir de 200 F. Vds moniteur couleur Philips CM 8832, jamais servi. Garantie 11 mois : 1 800 F. **Franck Godaux, 42, rue de l'Ideal, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.49.44.**

Vds console Sega + manettes + lunettes 3-D + pistolet + 7 jeux (Space Harrier, Spellcaster, Rambo 3 etc.). Valeur : plus de 4 000 F. Vendu : 2 000 F. **André Maillard, 13, rue des Berceaux, 51200 Epernay. Tél. : 26.55.26.84.**

Vds Mega Drive française, garantie 1 an + 3 jeux. Valeur : 1 850 F. Vendu : 730 F. Super Hang-On + Super Thunder Blade + Altered Beast. Total : 2 620 F. Vendu : 2 000 F à débattre. **Charles Buquen, Parc Pin, 56150 Baud. Tél. : 97.51.05.17.**

Vds 6 jeux sur console Sega 8 bits. Possède Chopliter, Vigilante, Shinobi, Rastan, Super Tennis, Ghostbusters. Possibilité d'échanges. Prix des jeux : 60 F à 170 F. **Harold Storm, 5, avenue Gambetta, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.71.32.**

Vds Mega Drive 16 bits avec 2 jeux (Revenge of Shinobi, Altered Beast) + 1 manette. Le tout : 1 700 F. Urgent ! **Alexandre Cordola, 20, rue de Villeneuve, 92380 Garches. Tél. : 47.41.02.58.**

Vds Mega Drive japonaise, 60 Hz + 2 manettes avec 8 jeux (Rastan, Ghouls'n Ghosts, E-Swat, Super Monaco GP, Soccer, etc.). Prix : 2 600 F. Vds Gameboy + 4 jeux : 900 F. **Laurent Dutel, 28, rue du Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.02.89.**

Vds jeux Mega Drive. Rambo 3, Mystic Defender, Darwin 4081 : 250 F pièce ou 650 F le tout. Vds clavier CPC 6128 + utilitaires + éducatifs + 25 originaux + nombreux disks + joystick + synthé vocal + revues + utilitaires. Peu servi. Valeur : 5 000 F. Vendu : 2 200 F. **Aurélien Guyard, 126, avenue Henri-Barbusse, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 45.47.79.65.**

Vds Mega Drive 16 bits + 2 jeux. Valeur : 2 500 F. Vendu : 1 900 F à débattre. **Franck Vesco, 50, rue Jacotot, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.16.34.**

Vds 3 jeux Sega. Rastan : 160 F. Psycho Fox : 165 F. Thunder Blade : 170 F. Les trois : 465 F. Valeur : 930 F. Possibilité d'échange. Cherche surtout Golden Axe, Double Dragon, Shinobi. **Eric Rivot, 31, rue des Côtes, Authume, 39100 Dole. Tél. : 84.72.58.51.**

Vds Sega Master System + 2 manettes + pistolet + jeux + Rapid Fire (Golden Axe, Dead Angle, R-Type, Rocky). Prix : 1 300 F. Très bon état. **Christophe Dupont, 15, rue Jean-Racine, 94310 Orly. Tél. : 48.81.74.51 à partir de 18 h 30.**

Vds console Sega 8 bits + Phaser + lunettes 3D + 8 jeux dont 3 inclus dans la console + 2 manettes + transfo + Péritel. Le tout en très bon état. Vendu : 2 500 F. **Yannick Pierre, cité des Primevères, 86120 Les Trois-Moutiers. Tél. : 49.22.68.68.**

Vds console Sega Master System + 2 manettes + prise Péritel + pistolet + 7 jeux (Spellcaster, Shinobi etc.) + Rapid Fire. Emballage d'origine, état neuf. Le tout : 1 700 F. **Jean-Philippe Player, villa Shangri-La, Le Plan, route de Gorbio, 06500 Gorbio. Tél. : 93.41.75.81 après 18 h.**

Vds console Sega + 10 jeux (Wonderboy 1, 2 et 3, Alex Kidd, Out Run, Chopliter, Shinobi, Golden Axe, Tennis Ace, Lord of the Sword). Valeur : + de 3 500 F. Prix : 2 000 F. **Christophe Rousseau, 15 6, rue Léon-Blum, 59390 Lys-lez-Lannoy. Tél. : 20.60.57.48.**

Vds jeux Sega 8 bits (Wonderboy 3, California Games, Alex Kidd, Rastan Saga, Captain Silver, Zillion 2, Rampage, Galaxy Force, The Ninja etc.). Etat neuf avec boîte et mode d'emploi. Prix : à partir de 150 F pièce. **Stéphane Minutolo, 550, rue Paradis, bât. C3, 13008 Marseille. Tél. : 91.76.12.38.**

Vds console Sega Master System + une manette + prise Péritel + 2 jeux (au choix suivant ce que je possède). Le tout en très bon état : 650 F. **Adeline Monnier, 29, avenue Auguste-Perret, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.86.06.03 après 18 h.**

Vds Sega Master System + 2 manettes + 4 jeux : 1 000 F. **Franck Boucher, 9, rue de l'Aiglon, 77148 Salins. Tél. : 60.96.76.33.**

Vds nombreux jeux sur Sega Master System. Prix : de 200 F à 250 F. **Stéphane Berliat. Tél. : 72.25.87.89.**

Vds jeux Sega (Space Harrier, Kung Fu Kid, Basket Ball, etc.) : 150 F pièce. Vds ou échange aussi jeux Nec (Ninja Spirit, Super Volleyball, etc.). Prix : 150 F à 250 F pièce. Vente sur Paris (province avec frais de port). **Jérôme Farina, 62, rue de la Rochefoucauld, 75009 Paris. Tél. : 42.80.06.04 après 18 h.**

Vds Sega 8 bits avec 2 manettes + 4 jeux (Shinobi, Ghostbusters, Alien Syndrome + Chopliter). Prix : 850 F. **Pascal Vergne, 23, avenue Alexis-Pesnot, 94100 St-Maur-des-Fossés.**

Vds jeux Sega 8 bits : 160 F pièce ou 300 F les deux. Possède Golden Axe, R-Type, Altered Beast, Vigilante, Space Harrier, Zillion 2, Fantazy Zone 2, Alien Syndrome, Enduro Racer, Global Defense, Transbot, Chopliter, Astro Warriors, Wonderboy. **Alexandre Carroll, chemin d'Arbour, 78790 Septeuil. Tél. : 30.93.81.04.**

Vds Sega 8 bits + 8 jeux (Vigilante, Miracle Warriors, Out Run, Psycho Fox, Double Dragon, Black Belt, Bank Panic, Hang-On) + 2 manettes. Valeur : 3 150 F. Vendu : 1 300 F. **Pierre Matan, 35, rue des Fonds-Bruns, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : 34.64.27.92.**

Vds 2 jeux Sega. Battle Out Run : 220 F. Alien Syndrome : 145 F ou 320 F les deux. Valeur : 625 F. **Julien Sirven, 8, impasse Pablo-Casals, 31200 Toulouse. Tél. : 61.57.06.11.**

Vds Sega 8 bits + 2 manettes + 2 jeux en très bon état. Prix : 550 F. Marseille de préférence. **Alexandre Bagur, 39, avenue de l'Europe, Z.A.C. La Marcoucine, 13830 Roquefort-la-Bedoule. Tél. : 42.73.21.47.**

Vds jeux Sega Master System. Golden Axe, Wonderboy 3, Zillion 2, Galaxy Force, Space Harrier, Kung Fu Kid : 150 F pièce. Région parisienne seulement. **Fabien Beurton, 117, rue Aristide-Briand, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.19.97.64.**

Vds console Sega + 2 manettes + pistolet + manette Speedking + 5 jeux (Double Dragon, Fantazy Zone 2, Y's, Rocky, Rescue Mission). Prix : 1 200 F. **Nicolas Boissy, 7, chemin du Court-Fetu. Tél. : 64.57.10.61.**

Vds 5 jeux Sega 8 bits : Super Tennis, Chopliter, After Burner, Altered Beast, Shinobi, Rastan, Spellcaster, Golden Axe, Miracle Warriors. Prix : de 80 F à 150 F. Le tout : 690 F. **Nicolas Roth, chemin de l'Ancien-Stand 20, 1018 Lausanne (Suisse). Tél. : 021.37.72.92.**

Vds ou échange jeu Bebail PC Engine (180 F.) contre jeu Mega Drive. **Michelle Fresne, 18, rue Beaujean, 10000 Troyes. Tél. : 25.73.71.73.**

Vds Fatman pour Mega Drive : 340 F. DJ Boy : 300 F. Le tout à débattre. Tetris sur Gameboy : 110 F. Chercher Super Monaco GP (16 bits) à bas prix. **Sébastien Roszak, 10, rue Louis-Vivel, 62300 Eleu-dit-Leauvette. Tél. : 21.43.22.18.**

Vds jeux Sega Mega Drive version française, état neuf. Golden Axe, Rambo 3, Ghouls'n Ghosts, Thunder Blade, Last Battle. **Philippe Richard. Tél. : 39.52.74.32.**

Vds jeux Sega 8 bits. Rambo 3 + pistolet : 295 F. Alex Kidd 2 : 190 F. American Football : 190 F. R-Type : 200 F. Vigilante : 200 F. Y's : 220 F. **Franck Barbet, "La Pomarède", 82500 Beaumont. Tél. : 63.02.40.61 après 18 h 30.**

Vds Mega Drive + 12 jeux + Pro 1. Valeur : + de 6 000 F. Vendu : 2 600 F. Vds Gameboy + 8 jeux : valeur + de 2 000 F. Vendu : 900 F. Le tout : 3 200 F. Région Paris. **Antoine Meynard, 14, rue Gaultier, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.97.05.**

Vds console Sega + 4 manettes + 32 jeux : 3 000 F. **Eric Vesson, 44, rue du Lac, 78120 Rambouillet. Tél. : 30.59.22.12.**

Vds console Sega 8 bits + 6 jeux dont Psycho Fox, Wonderboy 3, Ultima 4 etc. Prix : 600 F. **Grégoire Valentini, 9, route des Aubris, 78490 Gros-Rouvre. Tél. : 34.86.82.03.**

Vds console Sega Super System + jeu (Wonderboy 2), très bon état. Echange jeux MSX2. **Fabrice Valestra, 4, rue Voltaire, 34200 Sète. Tél. : 67.74.74.77.**

Vds jeux pour Mega Drive. Phelios : 250 F. Tatsujin : 120 F. New Zealand Story : 250 F. Alex Kidd : 120 F. Ghouls'n Ghosts : 220 F. Frais de port compris. **David Musial, 10, rue de Beauvais, 62710 Courrières. Tél. : 21.76.83.69 après 19 h.**

Vds console Sega + jeux Action Fighter, Double Dragon, Alex Kidd, Hang On avec emballage. Le tout : 800 F. Recherche Amiga 500 à bas prix. **Bastien Enard, Gendarmerie, 66210 Mont-Louis. Tél. : 68.04.22.44.**

Vds console Sega Master System avec ses manettes : 400 F. Vds aussi jeux Sega (Altered Beast, R-Type, Galaxy Force, Power Strike, Double Dragon, Space Harrier). Prix : 150 F. **Baptiste Pham-Ngoc, 4, allée des Fleurs, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.68.49.17.**

Vds Sega 8 bits avec 8 jeux (Wonderboy 3, Psycho Fox, Out Run, Ghostbusters etc.). Valeur : 2 990 F. Vendu : 1 990 F. Speedking, Control Pad et manette spéciale avec Rapid Fire. **Tony Moreau, 5, rue Bourdelle, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.65.33.13.**

Vds, achète recherche jeux Sega Mega Drive. Vds console Nintendo + 8 jeux et cherche jeux japonais d'adaptateur Nintendo, ouvert à toutes propositions. Console Nes + 6 jeux : 1 600 F. **Xavier Blanchard, 35, rue Faidherbe, 59139 Wattignies. Tél. : 20.95.53.79.**

Vds console + L3D + 30 jeux + ord. EXL 100 avec logiciel de dessin + jeu + revue + magnéto. Le tout : 3 000 F. Valeur : 15 000 F. **Claude Noiret, 6, rue Léon-Blum, 13230 Pont St-Louis du Rhône.**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 17 jeux (Shinobi, R-Type, Golden Axe, Rastan, Double Dragon, Wonderboy 2, 3 etc.). Très bon état. Valeur : 5 500 F. Vendu : 2 500 F. Recherche jeux Mega Drive. **Francis Deltombe, 21, avenue Alfred-de-Musset, 62590 Oignies. Tél. : 21.37.49.67.**

Vds Sega Master System + 2 manettes + prise Péritel + 4 jeux (Govelius + Captain Silver + Rocky + Kung Fu Kid). Console achetée en juin 90 (sous garantie) : 1 200 F. **Michaël Rozier, 58700 Breuil-Premery. Tél. : 86.37.91.03.**

Vds cartouches Sega (3) : 150 F pièce. Game Boy + 6 jeux + valise : 1 150 F. **Louis de Marseul, 118, bld des Etats-Unis, 78110 Le Vesinet. Tél. : 39.52.29.16.**

Vds console Sega Master System (90) avec 2 jeux intégrés dans la console + Phaser + 4 manettes (emballage d'origine), très bon état. Valeur : 4 600 F. Vendu : 1 900 F + 10 jeux supers (Double Dragon, Wonderboy 3, Altered Beast etc.). **Jean-Louis Tournaille, 163, avenue Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : 43.40.51.02.**

Vds Sega 8 bits + 2 manettes + pistolet + 10 jeux (Y's, Slap Shot, Eswat, RC GP). Très bon état. Valeur : 3 300 F. Vendu : 1 200 F. **Christophe Bergeron, 3, rue de l'Amiral-Ebouë, 75015 Paris. Tél. : 42.88.26.37.**

Vds jeux Sega 8 bits. Zaxxon 3D : 150 F. Chopliter : 130 F. Les deux : 265 F. Vds jeux suf 16 bits. Altered Beast : 200 F. Thunder Force 2 : 250 F. Les deux : 420 F. Possibilité d'échanges. Vds aussi Thunder Force 3 : 275 F. **Pierre Ripani, 105, avenue Henri-Barbusse, 93120 Courneuve. Tél. : 48.37.86.22.**

Vds Sega 8 bits + 10 jeux (Operation Wolf, Battle Out Run etc.). Valeur : 4 000 F. Vendu : 2 000 F à débattre. Echange 4 jeux pour Mega Drive française (Last Battle, Altered Beast, Golden Axe et Ghouls'n' Ghosts). Recherche Moonwalker. **Eric Vandenborre, 32, résidence Aristide-Briand, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.72.70.69.**

Vds Mega Drive + 3 jeux + 2 joypads (nov 90), version japonaise ou échange jeux. Prix : 2 100 F. **Tsung. Tél. : 42.63.25.15 après 21 h sauf week-end, région parisienne.**

Vds quinze cartouches pour console de jeux Sega 8 bits. Prix : entre 100 F et 150 F pièce. **Joël Ferhahi, 30, rue du Plessis, Pomme-Raye, 60100 Creil. Tél. : 44.26.10.64.**

Vds console Sega Master System Plus avec 2 manettes + pistolet + lunettes 3-D + Control Stick + 2 jeux incorporés (Hang On + Safari Hunt). Le tout : 1 000 F. **Steve Cochaux, Tamaris "Les Jardins de Sand", bât. B, appt 202, 83500 La-Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.94.29.49.**

Vds console Sega 8 bits (7/11/90) avec une manette + 3 jeux (Tennis Ace, Golden Axe, Ultima 4). Possibilité de vente séparée. Vendu : 750 F. **Grégory Blondiau, 13, rue des Mimosas, 62110 Dourges. Tél. : 21.20.00.05.**

Vds jeux Sega 8 bits. Golden Axe : 180 F. Alex Kidd : 150 F. Battle Out Run : 180 F. F16 Fighter : 100 F ou le

tout : 450 F. Vds Sega Master System + Control Stick + Control Pad : 700 F. **Emmanuel Daix, 20, rue de Belgrade, 62217 Achicaut. Tél. : 21.58.27.77.**

Vds console Sega 8 bits + 8 jeux : Psycho Fox, Double Dragon, Vigilante, OutRun, Black Belt, Hang On, Bank Panic, Miracle Warriors. Valeur : 3 100 F. Vendu : 1 200 F. **Philippe Matan, 35, rue des Fonds-Bruns, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : 34.64.27.92.**

Vds console Sega (fin 89) + 7 jeux (Double Dragon, Ghostbusters, After Burner, Out Run, Ultima 4 etc.). Valeur : 2 443 F. Vendu : 1 400 à 1 450 F ou échange si possible contre une Mega Drive japonaise + manette. Vds Gameboy + 2 jeux (Tetris, Tennis). Valeur : 800 F. Vendu : 600 F. **Raphaël Vallé-Mauris, 12, rue des Corrières, 44470 Carquefou. Tél. : 40.83.72.95.**

Vds console Sega Master System 90 + 7 jeux (Wonderboy 3, Alex Kidd 2 et 3, Lord of the Sword, Y's, Psycho Fox, Hang On), très bon état. Prix : 1 200 F. **Thierry Auger, La Marguerite F3, rue Pierre-Doize, 13010 Marseille. Tél. : 91.74.08.21.**

Vds Sega 8 bits + Phaser + 9 jeux + Speeking + Control Pad (Rambo 3, Pac Zone, After Burner, Captain Silver etc.). Valeur : 4 630 F. Vendu : 1 200 F ou contre une Game Boy + 3 jeux ou une Mega Drive + un jeu. **Johnny Abina, 34, rue de Lorraine, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.37.66.29.**

Vds jeux Sega. Spelicaster, Dead Angle, Double Dragon, Zilion 1 et 2, Altered Beast. Prix : entre 130 F et 200 F. **Olivier Bergeron, Sauveterre-de-Comminges, 31510 Barbazan. Tél. : 61.88.32.52 après 18 h.**

Vds Mega Drive japonaise + 2 joysticks + 11 jeux (Super Monaco GP, Mystic Defense, Ghouls'n' ghosts, Golf, E-Swat, Last Battle etc.). Le tout acheté le 25.11.90 sous garantie. Valeur : 6 000 F. Vendu : 3 000 F. **Région Paris. Mohamed Falek, 3, rue Jacques-Decour, 92000 Nanterre. Tél. : 47.73.52.70.**

Vds jeux Sega, Power Strike, Great Golf, Ghostbusters. Prix : 150 F. **Gilles Fournier, 32, rue Danton, 92300 Levallois. Tél. : 47.42.15.00 bureau ou 47.57.64.61.**

Vds jeux Sega 8 bits, Thunder Blade + Hang On : 200 F ou échange avec un autre jeu. **Alexandre Kenphila, 13, bld Pablo-Picasso, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.94.90.**

Vds cartouches Sega 100% neuves à prix sacrifié : 100 F pièce. Possède Galaxy Force, Lord of Sword, Shinobi etc. Propose aussi des démos X sur ST. **Andre Le Cuziat, villa Fleurie, 77 Lagny. Tél. : 64.33.65.19.**

Vds console Sega 8 bits sous emballage d'origine + 6 jeux (Golden Axe, Shinobi, Wonderboy 3, Operation Wolf etc.) + pistolet neuf. Valeur : 2 600 F. Vendu : 1 800 F ou échange le tout contre Mega Drive française + 2 jeux. **Samuel Martineau, 41, rue du Moulin-des-Champs, 79700 Mauléon. Tél. : 49.71.44.31.**

Vds Sega 8 bits + pistolet + Control Stick + 2 Control Pad + 3 jeux intégrés + 7 jeux (Cloud Master, Cyborg Hunter, Altered Beast). Etat neuf : 2 000 F. Space Harrier 3 D en cadeau. **Olivier Vincent, 10, allée de Condé, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.71.82.**

THOMSON

Vds originaux sur disks pour TO8/9/9+ avec boîtes et notices. Space Racer, Bobo, Passagers du Vent, Thalès, Bob Winner, Turbo Cup, Mission en Rafale, Demonia etc. Prix bas et liste sur demande. Cherche contacts sur Amiga région Toulouse. **Vincent Bessières, 42, rue Devic, 31400 Toulouse.**

Vds TO9 + moniteur couleur + modem + 300 jeux et utilitaires : 3 500 F à débattre. Etat impeccable. Vente séparée possible. **Fabrice Gasnier, 8, rue Lamratine, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.95.67.29.**

Vds TO7/70 + Lep + lecteur contrôleur de disks 5"1/4 + clavier mécanique + manettes de jeu + Basic 128 + livres + nombreux jeux. Etat neuf. Prix à débattre. **Laurent Vannier, 93, rue du Général-De-Gaulle, 27100 Le Vaudreuil. Tél. : 32.59.59.56 le week-end.**

Vds TO8D + imprimante PR90 41*2 + souris + crayon optique + Modem + joysticks + logiciels (Paragraphe, Colorpaint, Studio, Assembleur, Multiplan, Fiches et dossiers, Melodia, Synthetia, Blood, Les Privés etc.) + livres et revues. Valeur : + de 1 000 F. Vendu : 3 700 F. **Hervé Pires, 20, quai d'Alfortville, 94140 Alfortville. Tél. : 43.96.43.81.**

Vds plus de 100 logiciels pour TO8/9+ (Le Journaliste, Colorpaint, Studio, Alienator, Tetris, Blood, Turbo Cup, F15, Mission, Paragraphe, Mach 3, Bob Winner, etc.). Prix : 30 F pièce. **Jérémi Janssen, Le Galoubier, 30260 Quissac. Tél. : 66.77.38.08.**

Vds config. TO9 complète avec logiciels intégrés, traitement de texte + Base données moniteur couleur + crayon optique + souris + lecteur K7 + nombreux programmes (jeux et éducatifs) + livres et revues Téo. Le tout en très bon état : 2 900 F. **Jean-Claude Couot, 3, rue du Harpon, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : 47.02.89.55.**

Vds TO8D couleur + de nombreux jeux (Top Gun, Crazy Cars, Turbo Cup, F14 Tomcat) + joystick + de nombreuses revues + manuel + contact. Vente séparée possible. Vds aussi jeux : de 15 F à 40 F l'unité. **Sébastien Portzeba, 2, rue Curie, 62153 Soucher. Tél. : 21.45.11.15.**

Vds originaux sur Thomson TO8/9/9+. Prix à débattre. **Olivier Beaufils, 7, chemin de la Barre, 35600 Redon. Tél. : 99.71.36.88.**

Vds imprimante pour Thomson 42 colonnes PR90-042 : 200 F. K7 Pulsar 2 : 20 F. Eliminator : 20 F. Livre "Initiation au Forth" : 50 F. **Pierre à Paris. Tél. : 46.22.07.22.**

Vds digitaliseur Thomson DI 90011, utilisation sur Colorpaint et Praxitèle : 1 000 F. Echange possible contre imprimante compatible Thomson. **Yvan Diebold, 20, rue Canneau, 30140 Anduze. Tél. : 66.61.65.80 de 18 h à 20 h.**

Vds ou échange jeux sur disks 3"1/2 pour TO8D. Possède Bobo, MGT, Bactron, Turbo Cup, Chevalier, Aventurier, Blood, Classique 1 à 4, Les Futuristes, Quad, Grand Prix 500 CC, Blue War 2, Iznogoud, Brain Power, Top Gun etc. Liste sur demande. **Sébastien Sevelinge, 25, rue Bartoli, 71160 Digoin. Tél. : 85.53.08.37.**

Vds TO8D + moniteur + joysticks + nombreux jeux et utilitaires + manuel et range disks : 2 700 F. Sega 8 bits + Galaxy Force (acheté en 91) : 990 F. Le tout : 3 500 F. **Pas-de-Calais uniquement. Sébastien Monnier, 24, rue des Fusilles, 62221 Noyelles-sous-Pers. Tél. : 21.42.95.56.**

Vds imprimante 90 055 + rubans et papier : 340 F. Joystick : 50 F. Logiciels originaux (Paragraphe, Colorcalc, Colorpaint, assembleur, caractor, portefeuille boursier). L'ensemble : 1 600 F. **Daniel Becane, 6, rue Port-Arthur, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.33.99.**

Vds lecteur 3"1/2 pour Thomson : 250 F. Contrôleur de disks CD 90 351 pour TO7, TO7/70, MO5/6 : 250 F. **Patrick Marie, 14, rue Jean 23, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.32.56.41.**

ECHANGES

Echange nombreuses news et oldies sur Atari 1040 STE. **Bruno Tiberghein, 12, square Jules-César, 95120 Ermont.**

Echange news sur Amiga. Contacts sérieux, durables et rapides. **Wilfried Thèves, Mecieres-aux-Bois, 60610 La-Croix St-Ouen. Tél. : 44.41.27.95.**

Echange jeux Mega Drive (Golden Axe, Super Thunder Blade). **Ludovic Yu-Yueng, 12, rue St-Exupery, 70300 Luxeuil-les-Bains. Tél. : 84.40.10.42.**

Echange news et utilitaires. Cherche compilateur pour Amos. Vds originaux Batman 2D, Weird Dream avec boîtes et docs. **Yannis Terpreault, 151, rue des Violettes, 49400 Saumur.**

Echange ou vends news à bas prix sur 520 ST/STE. **Jean-Marc Zeller, 26, Grande Rue, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.30.91.**

Echange jeux Mega Drive japonaise. Curse et Mystic Defender. Recherche en priorité Sword of Vermillion, New Zealand Story, Moonwalker et Batman. **Siegfried Watrin, chemin "Ma verte Vallée", les Senés, 83210 Solliès-Pont. Tél. : 94.33.84.40.**

Echange Sega Mega Drive + joystick arcade Pro-1 + 6 jeux (Ghouls'n' Ghosts, Thunder Force 3, New Zealand) contre Amiga 500 + jeux sur Aix-en-Provence. **Grégory Jambert, 26, avenue de Toulouse-Lautrec, 13880 Velaux. Tél. : 42.87.97.40.**

Amiga 500 échange jeux. **Jean-Michel Aubin, cité Les Haumettes, bât. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

Echange ou vends news sur ST. **Olivier Fendeler, 16, rue de la Gare, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.50.46.**

Echange ou vends jeux STF. Voyageurs du Temps, Explora, Dark Castle. Le lot : 300 F. **Eric Freget, 325, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : 43.44.59.41.**

Echange jeux et utilitaires sur Amiga et ST. **Patrice Fariney, 8, Ker-en-Coz, 56690 Nustang. Tél. : 97.65.72.22.**

Echange jeux Sega. Possède Alex Kidd High Tech World, After Burner, Dynamite Dux. Vente possible : 250 F. **Frédéric Vicict, 3, rue des Trois-Pressoirs, Longueville-en-Barrois, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.79.42.62.**

Echange ou vends cartouches MSX1/2. Vds console Sega 8 bits. **Fabrice Valestra, 4, rue Voltaire, 34200 Sète. Tél. : 67.74.74.77.**

Echange ou vends Barumba sur Nec1. Achète cartouches à 200 F. **Cédric Van-Robays. Tél. : 90.72.84.38.**

Echange programmes sur PC 5"1/4 (poss 3"1/2). **Denis Navarre, 228, rue du Général-De-Gaulle, 6180 Courcelles (Belgique).**

Echange news sur ST. Vds hardcopieur : 280 F. Originaux : 60 F pièce. Drive 5"1/4 : 950 F. **Fabrice Bajolais, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Echange ou vends news sur ST et Amiga à bas prix. Cherche livres et plans hardware, sources et aides en assembleur, docs sur ST. **Laurent Bouhmeddane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.**

Echange jeux sur Nec. Beach Volley, World Court Tennis contre F1 Circus. **Yacine Bakouri, BP 4, 89230 Pontigny. Tél. : 86.47.54.24.**

A500 échange et vends news et oldies. Cherche Silent 2, Wall Street en français. **Daniel Barreau, 17, rue Michelet, 03000 Moulins.**

Echange news sur Amiga. Possède Rick Dangerous 2, DP 3, Fantavision, Racer Mystical + nombreuses démos. **Sébastien Bertin, rue des Tilleroyes, 25770 Serre-les-Sapins. Tél. : 81.59.91.30.**

Echange six jeux sur Sega Master System. Possède Black Belt, Shinobi, Vigilante, Chase H.Q., Zilion, Golden Axe contre seulement Operation Wolf, Rambo 3 avec pistolet, Gangster Town, Tennis Ace, American Pro Football. **Nicolas Boudringhin, rue de la Sécherie, Brèmes-les-Ardres. Tél. : 21.35.41.76.**

Echange jeux et démos sur Amiga 500. Recherche utilitaires. **Thierry Bachur, 6, rue du Buisson-de-la-Bergère, 94120 Fontenay-sous-Bois.**

Echange ou vends news et oldies sur Amiga. **Hocine Oumezzaouche, 9 B, allée Marivaux, résidence Sellier, 62300 Lens.**

Echange news et autre sur Amiga 500. Possède Shadow of the Beast, Int. Soccer Challenge, Indy 500, Kick Off 2, Legend, Faerghail, Ultima 4, Prince of Persia, Captive, Speed Ball 2 etc. **David Guyard, immeuble l'Etoile, bld des Martyrs de la Résistance, 83300 Draguignan. Tél. : 94.47.18.43.**

Echange A500 (4 mois) contre Super Grafx ou Nec1 + CD-ROM (même sans jeux) ou vends : 2 700 F avec 30 jeux (Beast 2, Killing Game, Awesome, Golden Axe, Midnight Resistance, Off Road etc. **Xavier Delacre, 11, rue des Pommetets, 21560 Arc-sur-Tille. Tél. : 80.37.09.79.**

Echange nombreux jeux et utilitaires sur 520 ST/STE (news et oldies). **Christophe Dubois, 7, allée de la Vaute, 95130 Franconville. Tél. : 34.13.05.75.**

Echange et vends nombreuses news. Liste sur demande. **Thomas Danthine, 3, allée de Bernard-Fagne, St-Roch, 4190 Ferrière (Belgique).**

Echange jeux Mega Drive. Possède 4 titres (Alex Kidd, Basket, Ghouls'n' Ghosts, Dynamite Dux), version japonaise. Echange aussi 6 titres sur Game Boy (Mario, Gorgoyle's Quest, Qix etc.). **Ludovic Droniou, 14, rue Danton, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.38.10.18.**

Echange news sur ST. Débutants s'abstenir. **Dominique Diverchy, 42, rue Maurice-Ravel, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.79.85.85.**

Echange softs sur 520 ST. Possède nombreuses news. **Pascal Demeusy, Vescemont, 76, route de Rosemont, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.03.16 entre 19 h 30 et 20 h 30.**

Echange softs sur Amiga. Vds clavier Amstrad : environ 1 000 F. **Xavier Evrard, 16, rue des Courlis, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 60.06.09.44.**

Amiga échange news. **Eddie Simonin, chemin de Bellevue, 26200 Montelimar.**

Echange news sur Amiga. Possède Ivanhoe, Strider, Golden Axe etc. **Thomas Schiel, 17, rue Brugel, 67290 Niederharbach. Tél. : 88.50.91.83.**

Echange jeux sur Amiga. Possède Rick Dangerous 2, Prince of Persia, Satan, Death Trap etc. Echange 30 Joystick Hebdo contre disk 3"1/2. **Mustafa Sayman, 2, rue Principale, 67500 Ebersheim.**

Cherche contacts sur ST pour échanger des news et oldies. Possède utilitaires (Publishing, Redactor etc.). **Stéphane Soriano, 50, bld Eugène-Réguillon, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.53.71.29.**

Echange logiciels du domaine public sur Amiga (démos et slide-show). Cherche également un Amigaman qui programme en C et/ou en assembleur. **Karl Sigiscar, 9, clos Fleuri, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.22.69.**

Echange ou vends jeux et utilitaires sur ST et Amiga. Echange cartouches sur VCS 2600 et Lynx. Achète Beecard pour portfolio et autres extensions. Echange utilitaires originaux contre disque dur pour ST. **Brice Steiner, 1, rue des Taules, 26200 Montelimar.**

Echange nombreux jeux et utilitaires pour 6128. **Michel Suarez, 6, rue des Saulx-de-Tavanes, 21560 Arc-sur-Tille. Tél. : 80.37.04.26.**

Echange cartouches sur Nintendo. Trojan ou Fester's Quest et Life Force contre Batman, World Wrestling, Tetris, Track and Field et Simon's Quest. **David Smolarczyk, château de l'Eraudière, BP 958, 44076 Nantes. Tél. : 40.93.99.44.**

Echange jeux sur Mega Drive. **Grégoire Sivan, 1 rue Traucat, 30000 Nîmes. Tél. : 66.76.09.63.**

Echange jeu Sega Master System. Vigilante contre Altered Beast. **Jean-Dominique Ségura. Tél. : 68.41.38.11.**

Echange Shinobi et Wonderboy 3 de Sega contre 2 autres jeux. Recherche Psycho Fox, Captain Silver, Altered Beast, Out Run. **Samuel Martineau, 41, rue du Moulin-des-Chamois, 79700 Mauléon. Tél. : 49.81.44.31.**

Amiga échange ou vends news et utilitaires. **Jean-Michel Maruzi, bât. C10, Milan-Sud, 13110 Port-de-**

Bouc. Tél. : 42.06.45.92.

Echange les numéros de Micro News 7 à 42 contre d'autres revues sur MSX ou contre vieux jeux sur K7 pour MSX1. **Luis Magno, 124, rue des Poissonniers, 75018 Paris.**

Echange ou vends les dernières news sur Amiga. **Alexandre Mirzayance, n°13, Les Savoyances, 74200 Thonon. Tél. : 50.70.46.44.**

Echange jeux sur disks CPC 6128. Recherche Metal Gear pour MSX. Faire offre. **Didier Mevrel, 6, les Larris-Verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.30.52.30.**

Echange originaux sur ST. Captive contre Explora 3 ou Maupiti Island. Les Chevaliers. Edition n°1 etc. **David Michel, 2, rue du Pré-de-l'Ecu, appt 12, 79500 Melle. Tél. : 49.29.12.16.**

Amiga échange, vends, achète news et oldies. Recherche club Amiga pour contacts, disks 3"1/2 à bas prix. Recherche extension 512 Ko Amiga. **Jimmy Robin, 3, allée de Makleterne, 37400 Amboise. Tél. : 47.30.42.34.**

Echange jeux Nec. Violent Soldier, New Zealand Story, Atomic Robo-Kid, Son Son 2 etc. Recherche aussi Cadash et Darius +. **Jean-François Ruiz, 14, rue Cimarosa, 75116 Paris. Tél. : 45.53.86.79.**

Echange news sur STE. Possède nombreux jeux, utilitaires, démos. **Fabrice Renaudin, 26, rue Bertauvaux, 6740 St-Marie-sur-Semois (Belgique).**

Echange Chopliter, Ghost House, Great Basketball, Space Harrier contre Rastan, Cyber, Shinobi, Psycho Fox, Golden Axe. **Emmanuel Loyant, 24, rue E. Grimaux, 86000 Poitiers. Tél. : 49.60.21.17.**

Echange news et oldies, jeux, démos si possible sur Toulouse. **Gilles Lacruz, impasse Irénée-Cros, 09100 Pamiers. Tél. : 61.60.02.41.**

Echange 5 jeux dont Vigilante, Rastan, Dynamite Dux, After Burner, Quartet contre si possible Fantazy Zone 1, 2, 3 ; Zillion 1, 2 ; World Games, Freedom Fighter. **Jérôme Labbe, 2, rue Anatole-France, 95130 Franconville. Tél. : 34.14.46.15.**

Echange Rick Dangerous 2 sur ST contre jeu sur Game Boy ou vends 110 F. **Benoît Lagrené, 19 bis, route de Blois, 45130 St-Ay. Tél. : 38.88.82.46.**

Echange jeux Nec. Cherche Basket, Balle au prisonnier, Beball etc. Achat possible. Vds Mega Drive + 2 jeux : à débattre. Vds Lynx + 6 jeux : à débattre. **Pierre Lanlia, région Lyon. Tél. : 78.64.89.69 après 19 h.**

Echange news et oldies sur ST. Possède Power Monger, Panza Kick Boxing etc. **Jean-Michel Letessier, 4, rue du Fiacre, 34440 Colombiers. Tél. : 67.37.13.31.**

Echange jeux sur Amiga (débutants bienvenus). **Laurent Lozingot, 64, rue Camille-Desmoulins, 59124 Escaudain-Nord. Tél. : 27.43.12.70.**

Echange 520 STF, état neuf + jeux contre Mega Drive + jeux ou Super Grafx + jeux. Vendu : 2 500 F. **Léo Lorente, 8, rue de la Blanque, 11100 Narbonne. Tél. : 68.41.51.41.**

Echange Game Boy + 7 jeux + Light Boy + câble + casque stéréo. Le tout sous garantie et en parfait état contre 10 jeux sur Nec PC Engine. Le tout en parfait état, factures à l'appui. **Zo Ly, 6, allée du Plateau-des-Glières, 91210 Draveil. Tél. : 69.40.80.55.**

Possède E-Swat sur Mega Drive contre Phantazy Star 2 ou Ghouls'n' Ghosts. Vds joypad Pro 2 (autofire) : 200 F. **Kosal Chou, 4, rue de Nantes, 75019 Paris. Tel. : 40.37.10.14.**

Echange console Nintendo en très bon état + 9 jeux (Metal Gear, Ghost'n Goblins etc.) + 2 joypad contre Nec ou Mega Drive avec un jeu. Vendu : 1 800 F. **Philippe Corvaisier, 8, passage des Varennes, 94300 Vincennes. Tél. : 43.74.18.82.**

Echange clavier musical Gem FX3, 48 sonorités + 48 rythmes batterie incorpores programmable stéréo, système Midi, effets spéciaux contre Mega Drive + jeux. **Laurent Camus, 11, voie Alphonse-Daudet, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 47.26.73.97.**

Echange Zapper Nintendo + Duck Hunt + Mario Bros contre un jeu (Megaman 1 ou 2 ou Cobra Triangle ou Blades of Steel) + 100 F. Le tout est à vendre : 300 F. **Gérald Chabrier, Ile du Moulin, La Violette, 07400 Le Teil. Tél. : 75.49.12.59.**

Echange nombreux jeux pour Amiga. Possède nombreuses news et autres. **Bruno Chistoforetti, 109, rue Pasteur, 08150 Rimogne. Tél. : 24.35.35.06.**

Echange console Atari 2600 + pistolet Amstrad et disk contre tuner pour Amstrad 6128 ou achète tuner 300 F environ. **Alexandre Poteau, 12, rue de la Division-Leclerc, 94250 Gentilly. Tél. : 49.86.04.81.**

Possède de très nombreuses news sur MSX2 et 2+. Echange des supers news. Recherche la FM Pac et le Music Module en vue création d'un club MSX2 et 2+. **Olivier Prud'homme, 67, avenue Marcellin-Berthelot, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.39.53.24.**

Amiga 500 échange ou vends supers news. **Gérard Pelletier, 1, bld Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98.**

Echange utilitaires et jeux pour ST. **Sébastien Perrotin, 5, avenue des Pommerots, 78400 Chatou.**

Echange Nec PC Engine (60 Hz) + 3 jeux (After Burner 2, Rock-On, Paranoia) contre 520 ST + jeux. Vds console Sega + 2 Pads + Périsel + Phaser + Hang-On + Safari Hunt : 650 F. **Paris et région parisienne. Rehan Tinnin, 1, avenue Weber, 93500 Pantin. Tél. : 48.46.85.11 après 20 h.**

Echange PC Engine + 4 jeux et Sega 8 bits contre MSX2 2+. **Jean-Pierre Huber. Tél. : 47.71.28.30.**

Echange jeux sur Amiga. Recherche contacts pour jeu de rôle. **Fabrice Hermand, 11, rue Gustave-Charpentier, 85100 Les-Sables-d'Olonne. Tél. : 51.32.44.13.**

Echange K7 Nintendo (Megaman, Pro Wrestling). Vds aussi Atari 2600 avec 5 K7 (Super Cobra, Space Invaders etc.) : 400 F avec les 5 K7. **Stéphane Hoyeau, 19, rue Jacques-Briet, St-Remy, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.48.45.79.**

RECHERCHES

Recherche lecteur de disks (5"1/4) et interface de contrôle pour TO7. **Tél. : 48.43.89.10.**

Achète Game Boy + 1, 2, 3 ou 4 jeux. Faire offre. Achète jeux Mega Drive française. **Alexandre Launay, 23, rue Dumoutier, 95300 Ennery. Tél. : 30.73.04.83.**

Recherche logiciels sur Thomson MO6 pas trop chers. **Dominique Lhuissiez, 31, bld Albert-1er, 59491 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.72.91.28.**

Recherche jeux pour Sega Master System pour prix maximum de 150 F. Région toulousaine de préférence. **Jean Le Gall, 30, bld Jean-Brunhes, parc des Fontaines, bât. 7, 31300 Toulouse. Tél. : 61.59.25.38.**

Recherche MSX HBF700 ou MSX2 Philips avec 2 lecteurs disks en bon état de marche. En échange je vous donne un magnétoscope VHS couleur en bon état de arrache. Faire offre par téléphone. **Bernard Lucas, 192, avenue Charles-De-Gaulle, 92000 Neuilly. Tél. : 46.37.01.67 heures de bureau.**

Achète Colonial Conquest version disk pour CPC 6128. Offre jusqu'à 150 F. **Florent Routier, 5, rue du 8-Mai, 62250 Marquises.**

Recherche pour MSX2 : FM Pac, Music Module, lecteur de disks en double face 3"1/2, clavier pour le Music Module, Multiplan en cartouche et des renseignement pour l'achat du Turbo R. **Pascal Gaillet, 31, rue des Tulipes, 34300 Agde. Tél. : 67.21.02.71.**

Achète lecteur de disks 3"1/2 en double face pour MSX2. Recherche également FM Pac. Vds The Maze of Galious, Nemesis, Garyo : 200 F pièce. **Stéphane Gaillet, 9, rue de l'Arc-en-Ciel, 34300 Agde.**

Cherche Double Dragon 2, Ghouls'n' Ghosts, Narc d'occasion pour Amiga 500 : 100 F. **Matthieu Grindes, route du Pont-Neuf, 31230 L'Isle-en-Dodon. Tél. : 61.94.06.90.**

Recherche FM Pac et jeux sur MSX2. Faire offre. **Frédéric Gaspar, cité du Petit-Bois, bât. M1, 76420 Carrières-sur-Seine. Tél. : 39.13.37.02.**

Rehcherche revues Hebdogiciel (1, 2, 6, 7, 50). Vds 88 numéros d'Hebdogiciel et 25 numéros de Science et Vie Micro. **Alain Goglio, 4, rue Dupin, 75005 Paris. Tél. : 42.22.57.39.**

Achète Sega ou Nintendo avec ou sans jeux et Mega Drive française avec jeux français ou étrangers. **Roland Guenier, bld du Maréchal-Juin, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.22.55.21.**

Achète jeux sur Mega Drive japonaise, news essentiellement, uniquement dans la région Pas-de-Calais. **Christophe Galvaire, 1, rue Jean-Rostand, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.29.18.67.**

Multiplan, Fiches et Dossiers. **Vincent Bouvier, 14, rue Moreau-Vicq, 59970 Fresnes Escaut. Tél. : 27.27.32.77.**

Recherche docs sur programation en assembleur pour MSX2 Philips (Z80). **Hubert Bayre, 2, avenue Albert-Bedouce, 31400 Toulouse. Tél. : 61.53.00.06.**

Achète cartouches de jeux pour MSX1. Ex : Nemesis 2, Games Master, Salamander, Golvellius etc. **Marc Dauduin, 32, route de St-Gervais, 74190 Le Fayet. Tél. : 50.78.18.82.**

Achète Amiga 500 ou Atari 520 STF avec joystick + jeux (peu) : 1 500 F. **Région Rouen. Frédéric Bertin, 11, rue Albert-Camus, 76120 Grand-Quevilly. Tél. : 35.67.15.80.**

Achète ou échange K7 de jeux pour micro-ordinateur Thomson MO6. **Michaël Bordier, 22, rue de l'Andoise, 45380 La Chapelle-St-Mesmin. Tél. : 38.72.67.28.**

Achète console NEO GEO et ordinateur Archimedes. CTC Amiga Tool cherche personnes intéressées par la création d'un club mondial pour l'Archimedes (serveur, Transpac, téléchargement, zine etc.). **Joachim Bergot, Maison Trapagnan, 64330 Garlin. Tél. : 59.04.92.38.**

Achète jeux Mega Drive française. John Madden Pro American Football : 230 F. Rambo 3 : 150 F. Battle Squadron : 190 F. Mickey Mouse : 190 F. Moonwalker : 190 F. Columns : 190 F. Super Master Golf : 190 F. Basketball : 190 F. **Alain Bedu, 50, rue du Bois, 62196 Hexdigneul-lez-Bethune. Tél. : 21.53.44.58 après 18 h.**

Atarste 520 STE achète news exclusivement sur France. Débutants s'abstenir. **Gérard Conche. Tél. : 55.24.40.34.**

Cherche matériel Thomson pour TO8 : Modem MO90 ; 333, table graphique, extension mémoire, interface RS 232, imprimante PR90-600, etc. **Albert Cazenave, 38 D, rue du Maupas, 58000 Nevers.**

Achète imprimante 80 colonnes et souris Thomson en bon état. **Francis Claude, 3, rue des Lilas, 54630 Richardménil. Tél. : 83.26.13.21.**

Recherche contacts sur Amiga pour échanges. **Frédéric Delcroix, 36, rue Jules-Valles, 59300 Aulnoy-les-Valenciennes.**

Cherche Nec Core bon état à prix raisonnable (sans jeux). **David Deroubaix, 17, rue Robert-Vivier, 37200 Tours. Tél. : 47.48.09.39.**

Recherche disks jeux pour PC 3"1/2. Etudie toute proposition. **Robert Ducrot, 14, rue de Quercy, 91230 Montgeron. Tél. : 69.42.77.14 ou 40.27.51.99.**

Achète console PC Engine + 2 ou 3 jeux : 1 000 F. **Jérémie Derrode. Tél. : 44.53.60.22.**

Recherche anciennes revues Amstrad Magazine. **Michel De Torchio, 2, rue D'Anglan, 58260 La Machine. Tél. : 86.50.40.19.**

Recherche Amiga ou Atari ST sans moniteur pour une valeur : 1 900 F maximum. **Région Nancy St-Dié. Tél. : 29.41.91.38.**

Cherche Sony HBF700F : moins de 2 000 F. Cherche aussi Music Module, FM Pac et cartouches. Cherche correspondants MSX2. Vds MSX2 VG8235 + 50 disks MSX1/2 de jeux, utils, démos etc. **Christophe Da Silva, 15, rue Amédée-Simon, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : 45.97.64.74 après 19 h sauf le week-end.**

Recherche livre "Assembleur et périphériques sur MSX". Echange ou achète. **Alain Demailly, 2 bis, rue des Jonquilles, 62580 Mericourt.**

Achète collection Micro News n° 1 à 41. Faire proposition. Cherche aussi "Comment exploiter toutes les ressources pour CPC 6128". **Nicola Naxos, 4, rue de l'Ormeteau, 91420 Morangis. Tél. : 64.48.49.66 l'après-midi.**

Recherche jeux Sega 8 bits : entre 100 F et 250 F. Recherche Double Dragon, After Burner, Shinobi, Altered Beast, Chopliter, Ghostbusters, Golden Axe, Monopoly, Rambo 3 et lunettes 3-D avec le jeu Out Run 3D. **Erwan Nalewajek, 5, rue de Bretagne, 59580 Aniche. Tél. : 27.91.10.20.**

Achète Amiga 500 version 1.3, nouvelles roms + moniteur 1083 à environ : 4 000 F. **Lahbib Ziadi, 14, rue de l'Ermitage, 78000 Versailles. Tél. : 39.54.47.79 après 18 h.**

Cherche Rapidfile 1.2 et contacts sérieux pour échange de logiciels utilitaires. **Christian Kusler, 10-2 Hagenschiesstrasse, 7530 Pforzheim (RFA).**

Recherche ou échange sur MSX2, livre d'instruction d'Ease ou photocopies du chapitre Calcform. Possibilité achat. Recherche aussi contacts MSX2 720 Ko. **Lionel Oudin, 4, place des Lilas, 08300 Sault-les-Rethel. Tél. : 24.38.05.09.**

Recherche jeux ou échange pour MSX2. **Grégory Ottet, 1118 Senarchens (Suisse).**

Achète jeux pour Thomson TO8. Scrabble, Androides, Geste d'Artilac, Red Light of Amsterdam, Star Trek, Legende, Bactron, X-Ray, Bumper World, Dark, Fox, Blitz, Superski, Way of the Tiger, Bugs Busters, Nitroglycerine, Poker. **Pierre Sabourin, Ecole publique, 69380 Alix. Tél. : 78.47.94.99.**

Cherche jeux Mega Drive, japonais si possible. Cherche Thunder Force 3, Budokan, Hard Drivin, Granada, Battle Squad, Hellfire, Shadow Dancer, Fatman, FB Boxing, Battle Fournier, Batman, ZDR etc. Prix : entre 200 F et 250 F. **Christophe Poncelet, 19, avenue Rauss, 76370 Berneval-le-Grand. Tél. : 35.83.81.95.**

Cherche Aeroblaster, St Dragon, Cadash, Final Blaster sur Nec à bas prix (250 F.). Cherche Cyberlip, Baseball Stars 2 et Ghostfighter sur Neo-Geo : 1 000 F à 1 500 F. Possibilité d'échange. **Antoine Peltier, appt 5, 25, allée de la Belle-au-Bois, 74120 Megève. Tél. : 50.58.73.93.**

Recherche bolters et notices de Power Drift et R-Type. Faire offre. Echange Ghouls'n' Ghosts contre 3 jeux Nec. **Anthony Prezman, 10, avenue Junot, 75018 Paris.**

Cherche K7 pour CPC 464. Hurlements, Anneau de Zengara, et d'autres jeux de rôle et d'aventure. **Arnaud Pitorre, 22, rue d'Usteritz, 31240 L'Union. Tél. : 61.74.07.77.**

Achète jeu F-Zero sur Nintendo Super Famicom ainsi que jeux Nes 8 bits japonais ou USA. Cherche Total Recall, Dick Tracy, Shinobi, Strider, Blaster Masters, Back to the Future 2 et 3, Megaman 3. **Ivan Fayères, 122, rue St-Georges, 69005 Lyon. Tél. : 78.38.16.91.**

Urgent ! Cherche docs, utilitaires, graphismes, vidéo (Pro Tiler, Videoscape, De Luxe Video, Animagic, Calligrapher, Pixmate, Digi View Gold etc.).

Laurent Fumoux, La Croix-St-Bonnet, Pasilières, 1290 Puy-Guillaume. Tél. : 73.94.12.17.

Recherche jeux Nintendo (japonais sur adaptateur). Faxide Gryzor, Robocop etc. **Frédéric Fontel, 3, rue a Belfort, 57290 Fameck. Tél. : 82.57.08.81 près 19 h.**

Urgent ! Cherche Atari 520 ST, écran couleur + souris : ximum : 3 000 F. **Julien Ferrand, bât. B22, "Les Orniers", 30200 Bagnols-sur-Cèze. Tél. : 66.64.01.**

Vends jeux Nec : 150 F. Recherche F1 Circus, Splatterhouse etc. Vds jeux Sega 8 bits : 150 F. Sonic, Rastan, Shinobi, Out Run, Miracle Warriors, Fantazy Zone, Zillion, Golf. Possibilité échange Ecrire. Envoyez liste. **David Hecq, 517, rue La Fontaine, 7012 Hénin-Beaumont. Tél. : 21.75.53.89 après 19 h 30.**

Vends cartouches d'occasions pour console de jeux Mega Drive (Sega), japonaise ou française. **Philippe Lenaire, 2 A, rue Alphonse-Merrheim, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.37.95.81.**

Recherche Music Module, FM Pac, King's Valley 2. Cherche contacts sérieux. **Serge Vassal, Pre Bercy 2, 7 rue, Avermes, 03000 Moulins.**

Vends jeux Nintendo Double Dribble, Tennis, Ice Hockey, Megaman : 100 F pièce. **Brice Riviere, La Ferme du Plan, n°204, 83250 La Londe-Les-Maures. Tél. : 94.66.50.49.**

Vends cartouches Nintendo, origine USA ou autres ne fonctionnant pas sur la console française. **Claude Tonella, 12, bld Desgraupes, entrée B, 92330 Sceaux. Tél. : 46.60.36.43.**

Cherche pour CPC 6128 contacts sérieux. Possède de nombreux softs (news, notices, soluces, Patch 5 etc.). Envoyez votre liste. **Bruno Schneider, 4, rue du Lt-Bauselot, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.14.24.61.**

STE cherche STE ou STF pour échanges de jeux, utilitaires, éducatifs, etc. Envoyez vos listes. **Jean-François Bertheau, 1, rue des Myosotis, 91700 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Cherche bon coder et musicien sur Amiga dans l'Oise (environs) pour fonder groupe légal (démos). **Bruno Sintz, Les 10 arpents, rue de la Roche, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.57.27.14 après 18 h.**

Société Virgin Loisirs

recherche pour Sega un **animateur de la ligne SOS** du club Sega.

Il devra :
- bien connaître les jeux Sega Master System ;
- posséder une bonne élocution ;
- être à l'écoute des Segamaniacs.

Son rôle :
- donner des astuces de jeux ;
- conseiller sur le catalogue Sega.

Envoyez C.V. et lettre à : Virgin Loisirs, 8-10, rue Babelle, 75003 Paris, à l'attention de Maître Sega.

CLUBS

Le club sort actuellement son numéro couleur avec toutes les astuces, news made in Japan, tests etc. **Le club, C3, Les Pervenches.**

Le FCM n°3 est sorti sur disque 360 Ko au prix de 40 F. **Franck Tetu, 54, rue Edouard-Vaillant, 59199 Hergnies.**

MSX2/2+ disk digits n°5, news, imports, concours, importation MSX Turbo R, jeux (Metal Gear 2 etc.). 720 Ko : 43 F. 360 Ko : 51 F. **Patrick Legon, 96 C, rue P.-de-Lassalle, 69004 Lyon.**

Le club Mega Drive vient d'arriver ! Chaque mois une K7 audio sur les musiques de cartouches. Ce mois-ci : Golden Axe (39 F.). K7 n°1 (13 chansons + 37 bruitages). **Laurent Lemonnier, 19, rue Veronèse, St-Maurice à Lille. Tél. : 20.31.08.74.**

MSX Maniac cherche contacts sérieux et durables. **Jean-François Leseuttre, 21, rue Vanderstaete, 59260 Hellemmes-Lille.**

Game-Link vous propose plein de contacts sur Game Boy (déjà 20 membres) et son bulletin mensuel contre 5 timbres à 2, 30 F. **Game Link (F. Antonmattei), 182, rue des Rabats, 92160 Antony.**

Naissance du club Hobbyone sur PC 5"1/4. Tout le monde est accepté. Possède news (Tortues Ninjas, Prince of Persia etc.). **Antide Perrin, quartier des Condamines, 84380 Mazan. Tél. : 90.69.76.02.**

Club MSX sur disks, échange de jeux sur disks. Joindre un timbre. **Christophe Chaplain, 22, rue des Aubépines, 86190 Ayron. Tél. : 49.60.14.82 après 20 h.**

CONTACTS

Cherche contacts sur Amiga 500 pour échanger news. Possède Shadow of the Beast 2, Panza Kick Boxing, Sly Spy, James Bond, Monty Python's etc. **Igor Amoni, 1, impasse de l'Espérance, 93460 Gournay sur Marne.**

Recherche contacts sympas et durables pour échanger des jeux de toutes sortes. Possède Kick Off, Shadow of the Beast, Rambo 3, etc. **Damien André, appt n°11, 5, rue Maurice-Utrillo, 24100 Bergerac. Tél. : 53.24.57.59.**

Cherche contacts sur ST. Vds Sony HB75DF (2 ports cartouches) : 1 300 F à débattre. Cartouches et K7 à bas prix. Cherche Gamen Boy. **Stéphan Bertoux, 57, hameau de la Planque, 59710 Ennevelin. Tél. : 21.27.26.04.**

Débutant sur STE recherche débutants ou autres pour échanges. Possède Mystical, Strider 2, Panza Kick Boxing, Wings of Death, Tortues Ninjas, Robocop 2, Lotus Esprit Turbo Challenge, St Dragon, etc. **Yannick Berlaguet, 13, avenue de l'Orb, 34260 Le Bousquet-d'Orb. Tél. : 67.23.86.38 après 20 h 30.**

Ex-PCiste souhaite contacts, aides et échanges avec Amigaïste sympa et confirmé. **Charles Bregeon, villa "Les Moineaux", rue St-Quentin, 83100 Toulon. Tél. : 94.20.07.28.**

1040 STE cherche contacts sérieux et sympas. Possède et cherche news et oldies, jeux, utilitaires et démos. **Luc Bachelet. Tél. : 68.32.34.96 après 18 h.**

Game Boy recherche contacts sérieux et durables pour échange de cartouches. Possède déjà Tortues Ninjas, Mario, Golf, Vampire Killer, etc. **Nicolas Bong, 69, avenue Marcel-Perrins, 95540 Mery.**

Cherche contacts sérieux et durables pour échanges en 5"1/4 et 3"1/2. Possède nombreux logiciels pour PC (jeux et utilitaires). **Franz Bourguel, 2, rue Fauquez, 7500 Tournai (Belgique).**

Cherche contacts sérieux sur MSX2 + plan d'extension mémoire pour le NMS 8250. Envoyez liste. **Lionel Clerc, 11, rue de Chalezeule, 25000 Besançon. Tél. : 81.80.47.02.**

Cherche des correspondants du monde entier pour échange de jeux, utilitaires de musique et démos. **Luc Depus, rue des Brugerez, n°23, 6150 Anderlues (Belgique).**

STE, fou du ST cherche contacts (news obligatoires). **Stéphane Derksema, 47, rue de la Fraxinelle, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : 60.60.69.01.**

Cherche contacts sympas et durables dans l'Allier. Possède news et démos. **Vincent Decuignière, Les Maréchaux-du-Sud, 03340 Neuilly-le-Réal. Tél. : 70.43.82.00.**

Recherche correspondants sur Amiga France ou étranger. Possède nombreuses news. **Florent Dussouillez, 48, rue de la Moulette, 39300 Champagnole.**

Cherche contacts sur ST en vue d'échanger ou vendre news (bas prix). Possède Tortues Ninjas, Mystical, Lotus Esprit, Panza Kick Boxing, etc. **Stéphane Evras, 9, Venelle aux Cyprès, 1300 Wavre (Belgique).**

Cherche contacts pour échange de jeux sur Amiga. Vds jeux sur PC en 5"1/4. **Frédéric Frugier, 4, rue des Yvelines, 78120 Rambouillet. Tél. : 34.83.17.86.**

STE cherche correspondants pour échanger logiciels (news, utilitaires, démos, etc.). Possède et cherche news, démos. **Stéphane Foulon, 20, rue des Géraniums, Porte Neuve 2, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 heures de repas.**

Cherche contacts et coder de démos sur Amiga. Région Oise et Val d'Oise. Cherche aussi musicien. **Bruno Gortz, Les 10 Arpents, rue de la Roche, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.57.27.14 après 18 h.**

Amiga cherche contacts pour échanger news et docs. Envoyez vos listes. **Patrick Guilmin, 42, rue du Maréchal-Juin, 87100 Limoges. Tél. : 55.01.52.28.**

Recherche contacts Atari ST pour échanger jeux et utilitaires. **Serge Gagnet, résidence Le Montlérie, bât. 6B, 13015 Marseille. Tél. : 91.69.20.58.**

Recherche contacts sérieux sur CPC 6128. Possède news et oldies. Vds lecteur disks 3" FD1 pour 6128 : 900 F. **Stéphane Gentil, 29 A, rue du Grand-Faubourg, 28000 Chartres. Tél. : 37.36.59.14.**

Atari ST cherche correspondant pour échange de jeux. Possède news. Envoyez liste. **Hanil Granberg. Tél. : 63.38.95.21.**

Amiganan cherche Amiga gris and boys pour échanger des jeux et utilitaires sur Amiga et PC. Envoyez liste. **Olivier Gaillot, 3 impasse Gantz, 6908 Lyon. Tél. : 78.75.24.85.**

Cherche contacts sur MSX2/2+ pour échanger jeux, utils, démos sur disks. Envoyez liste. **Olivier Hustin, 6, avenue Elisabeth, 6001 Marcinelle (Belgique).**

Recherche contacts durables pour 520 STF. **Eric Koeller, 21, rue Martin Schonhgauer, 67200 Strasbourg.**

Cherche contacts sérieux et durables sur 520 ST. Envoyez liste. **Sébastien Leseuttre, 21, rue Vanderstraeten, 59260 Hellemmes-Lille.**

Cherche contacts sur PC 5"1/4 et 3"1/2 pour jeux et utilitaires. Envoyez liste. **Philippe Matlakiewiez, 38, rue Hubert-Crépin, 62217 Beaurains. Tél. : 21.51.09.72 après 19 h.**

POssède un Turbo R, souhaite contacts avec possesseur MSX2+ ou Turbo R. Possède Metal Gear 2, Rune Worth, SD Snatcher, Dragon Slayer 6, CD audio, Hydlide 3, Nemesis 3, Laydock 2. **Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Sezenave.**

Recherche contacts sérieux sur Super Grafx. Possède Splatterhouse, Mr Heli, Ninja Spirit, Super Volleyball, Warrior et Ghouls'n' Ghosts. **Alexandre Mathieu, 9, rue Jean-d'Agremont, 57050 Metz-Nancy. Tél. : 87.65.68.93.**

Cherche contacts sérieux sur ST. Possède nombreux jeux (Kick Off 2, Speed King 1 et 2, etc.). **Jean-Marc Mikolaszak, 16, rue Elsatridet, 62660 Méricourt-sur-Lens. Tél. : 21.40.54.32.**

Cherche personne possédant un Thomson TO8 pour échanger jeux contre Chicago 90 disk. Possède Bob Winner, 20 Millions de Dollars, Alienator, Turbo Cup, etc. **Laurent Martinez, 44, impasse des Pins, 34370 Cazouls-les-Beziers.**

Cherche possesseur TO8/TO9 pour échanger des jeux. Recherche Turbo Cup, Empire. Possède 75 jeux environ dont Les Chevaliers, Futuristes, Colorpaint, Studio. **Samuel Pelletier, 4, impasse des Lilas-Blangny, 76340 Blangy-sur-Bresle. Tél. : 35.93.39.43 uniquement le week-end.**

Amiga cherche contacts pour échange de sources, GFX, SFX, utilitaires et divers, surtout coder GFX, SFX pour création de démos et autres en assembleur. **Gabriel Poinsignon, 19, rue des Fleurs, 57300 Hagondange.**

Cherche contacts sur Amiga. Possède nombreuses news et utilitaires. **Daniel Ruelle, 63, rue Emile-Zola, 62970 Courcelles-les-Lens. Tél. : 21.77.05.22.**

Amiga cherche contacts sérieux pour échanger jeux et utilitaires. Région Centre-Centre Ouest si possible. Files bienvenues. **Philipe Renon, chez M. Simonet Pierre, "La Forêt", 87430 St-Laurent-les-Eglises.**

Macintosh cherche contacts pour échanger jeux et utilitaires du domaine public. **Bruno Vouhé, 6, impasse des Lilas, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.26.04 à partir de 19 h.**

DIVERS

Vds Canon X-07 + carte mémoire XP-140 + magnétophone K7 X-730 + imprimante 4 couleurs X-710 avec stylos et adaptateur secteur + cordons + bouquins (manuel de référence, guide de l'utilisateur, les mystères du X-07, prog. pour débutants, etc.) + environ 250 programes (principalement des jeux). **Jean-Claude Paulin. Tél. : 42.00.33.05 poste 490.**

Vds ordinateur de poche Sharp Pocket PC-1251 interface imprimante micro K7 CE-125 avec AC adaptateur EA-23E + papier thermique + manuel d'instruction "Le PC 1251 à l'écran", environ 35 programmes. **Jean-Claude Paulin. Tél. : 42.00.33.05 poste 490.**

Vds console Intellivision accompagnée de 21 jeux originaux. Le tout : 1 200 F. **Nadège Guille, 4, rue du Guk, 94440 Villecresnes. Tél. : 45.99.22.67.**

Urgent ! Vds Mac Plus + une dizaine de jeux. Prix : 5 000 F à débattre. **Jean-Baptiste Minchelli, 26, rue Olivier-de-Serres, 75015 Paris. Tél. : 45.33.90.50.**

Bradé console étrangère 2600 avec 128 jeux intégrés. Valeur : 3 000 F. Vendu : 1 300 F port compris à débattre, ou échange contre jeux Nintendo ou Mega Drive. Vds jeux Atari 2600 : 120 F les 5. Achète Life Force. **Gérard Codaccioni, 6, rue Federico-Garcia-Lorca, 34500 Béziers. Tél. : 67.35.02.17.**

Vds clavier électronique Yamaha PSS 270. Valeur : 2 000 F. Vendu : 1 500 F. **Sylvain Toillon, 5, rue des Hirondelles, 62710 Courrières. Tél. : 21.75.32.87.**

Vds jeux sur Spectrum K7. Prix : entre 20 F et 50 F ou échange contre cartouches Sega ou Nintendo. **Vincent Gaudemer, route d'Etrechet, 36130 Deols. Tél. : 54.27.11.70 après 18 h 30.**

Vds borne arcade : 5 000 F. **Yan Schmitz, 42, rue Godefroy, Cavignac, 75011 Paris. Tél. : 43.79.66.12.**

Vds NEO-GEO avec 2 manettes + mémoire Card. Sous garantie, le tout : 3 000 F. Achète Strider et Galaxy Force 2 sur Super Grafx. Possibilité d'échanger NEO-GEO contre Super Famicom complète. **Gilles Clavel, 55, rue de Malaz, 74600 Seynod. Tél. : 50.51.62.90.**

3615 MICRONEWS
LA PASSION

L'ARGUS DE LA MICRO

Réalisé avec le concours de :

CHIPO'KAZ

• 107, rue de la Tombe-Issoire 75014 Paris - Tél. : 43 21 51 00
• 8, Bd Magenta 75010 Paris - Tél. : 42 08 12 90

Comment évaluer votre micro ?

Faites référence à notre argus ! Il vous propose, à titre purement indicatif, une estimation moyenne du prix de vente ou d'achat d'une configuration de base. Ajoutez-y logiciels et périphériques...

PERIPHERIQUES

Amst. DMP 2000	800 F
Drive Mac 400 Ko	400 F
Drive Mac 800 Ko	800 F
ImageWriter I	1800 F
ImageWriter II	2800 F

AMSTRAD

464 monochrome	800 F
464 couleur	1200 F
6128 monochrome	1200 F
6128 couleur	2500 F
PCW	2500 F / 4000 F

APPLE

Apple IIe	U.C.	500 F
	écran	400 F
	lecteur	400 F
Apple IIc 128 Ko		1300 F
Apple II GS	512 Ko monochrome	4000 F
	1 Mo couleur	7000 F
Mac 128 Ko		2000 F
Mac 512 Ko		2500 F
Mac Plus 1 Mo		4000 F
Mac SE 40 Mo		8000 F

COMMODORE

C64 cassette	400 F
C64 disquette	1100 F
128 D	1500 F
Amiga 500	2200 F

ATARI

520 STE	2500 F
520 STF	2000 F
520 ST	1000 F

PC & compatibles

XT 640 Ko DD monochrome	3000 F
640 Ko DD couleur	4000 F
640 Ko HD 20 Mo monochrome	5000 F
640 Ko HD 20 Mo Couleur	5500 F
AT 286-12 MHz mém. 1 Mo 20 Mo	6000 F
286-12 MHz mém. 1 Mo 40 Mo	7000 F

RENÉ FLAPAHOGA S'AMUSE

STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE

PAR JAAP ET JOOP

A suivre...

BARGON ATTACK

RASHED + MARC BROTHERS

A suivre...

3615 MICRONEWS : LA PLANETE DES JEUX

Avec la nouvelle année qui commence, le 3615 MICRONEWS vous promet de belles surprises !

PLUS de jeux.

PLUS de softs à télécharger.

PLUS de Top Secret.

PLUS de news.

Déjà, le **Hidden Soft** et le **Quizz** vous permettent de gagner toutes les semaines et tous les quinze jours de nombreux cadeaux. Mais d'autres jeux sont en préparation qui seront mis en place tout au long de l'année : **Poker**, **Black Jack**, **Roulette**, **Master Mind** etc.

Le **Téléchargement** qui a démarré sur les chapeaux de roue en septembre vous propose d'ores et déjà une imposante logithèque de qualité qui vous permet de mieux exploiter les capacités de votre micro préféré ! D'autres softs (que vous ne trouverez nulle part ailleurs) viendront s'y ajouter, comme par exemple, ceux que vous aurez vous-même développés et qui figureront dans la rubrique **Micro Star**.

Les **Top Secret** seront réaménagés de façon à ce que vous puissiez accéder plus facilement à la solution que vous recherchez. Au vu de l'abondance de Top Secret sur **3615 MICRONEWS**, cette modification se révèle indispensable.

Avec le concours de la rédaction, vous bénéficierez d'une information complémentaire à votre magazine. Ainsi, vous serez constamment les premiers informés de tout ce qui se passe dans l'univers de la micro.

Des débats avec des spécialistes de la micro vous seront proposés en direct sur **3615 MICRONEWS**. Parmi les sujets qui pourront y être abordés figurent : les jeux, les graphismes, la musique etc.

Comme vous pouvez vous en rendre compte, **3615 MICRONEWS** débute l'année en fanfare, des projets plein la tête. Notre but : faire de **3615 MICRONEWS** votre serveur.
Et n'oubliez pas que, grâce à vos points d'ancienneté, il vous est possible d'ouvrir votre rubrique personnelle, que vous animerez comme vous l'entendez.

A bientôt donc sur **3615 MICRONEWS** !

SEX MACHINES

L'HEUR DE S'ACCOMMODER DES VOYAGES

La suite du tour du monde de Censuros et tante Eulalie.

Je vous contais, dans le dernier numéro, les péripéties du voyage de tante Eulalie et Censuros. D'habitude, les vieilles dames n'ont pas l'heur de s'accommoder des voyages et préfèrent rester près du feu à tricoter quelque peu, mais tante Eulalie avait entrepris de faire avec son neveu un véritable tour du monde...

BOURJOIS-MOLYNEUX

Ils virent donc toutes les spécialités locales : le marc de Dax, le Québec réputé pour sa blanquette, le Vietnam et la piste Hô-Chi-Minh, Israël et son guide Moshe, Bourjois-Molyneux et son célèbre son et lumière, les populations laborieuses du Cap, les Grecs (ces mous Troyens) qui trouent volontiers au javelot, les menuisiers népalais qui mettent leurs roupies sur les tablettes, les charcutiers de Brême qui proposent leur lard à la demande, les forgerons écologistes allemands avec leurs forges vertes, l'artilleur de Metz qui remue ses pièces au feu (il en connaît des culasses).

Le soir venu, ils faisaient étape dans des auberges. "Rien de plus triste qu'un bourg sans gîte, disait alors tante Eulalie, la meilleure auberge est toujours une belle veine. Heureusement, il y a beaucoup de sites habités."

Ils visitèrent ainsi la Chine et les Nippons (des Nippons de choix), ainsi que l'Union soviétique où tante Eulalie nota qu'une vraie Russe, lorsqu'elle est en route, se rassasie de peu et exalte Lénine. Mais les Russes n'étaient pas toujours polis et disaient parfois : "Je suis russe, il faut que tu me cèdes !"

"- Notez-vous les froids ?" s'enquit Censuros, et ils se procurèrent des fourrures. Ils rencontrèrent ensuite un groupe d'alpinistes qui, trouvant gelées de belles paires de chutes, s'étaient lancés à l'assaut de ces chutes qu'ils rendirent fameuses (tel l'explorateur qui recherche les chutes sacrées).

En Afrique, ils remarquèrent que les cannibales distinguent mal le gras du Blanc et que l'Afrique a du mal à sortir du troc. Ils furent très sensibles à l'Afrique des contraires et arrivèrent même à pied par la Chine, cette même Chine qui soutient le Pakistan.

En Italie, ils apetçurent Jean-Paul le Pape (ces Latins sont parfois d'un cassant...). Fin psychologue, Censuros remarqua que Jean-Paul II vante la foi et compte sur l'art, don du cœur, pour inspirer la bonté des hommes. Ils rencontrèrent une religieuse qui convoitait le Prix du Vatican, ainsi que des cathos qui se battaient.

En Turquie, ils allaient se baigner lorsqu'il entendirent une touriste conseiller à son mari : "Ne vous trempez pas, Lafitte, dans le Bosphore !"

A La Havane, tante Eulalie décréta, ravie : "L'amateur de Cuba m'a emballée !"

FOIRE DE BELVES

Ils allèrent Foire de Belvès, puis partout ailleurs : jusqu'au fond de la Creuse, de Mantes à Forbach, ils eurent le choix entre les Chotts ou Lannion et eurent du mal à découvrir des sites en Berry, connurent les péniches de Sèvres, ils prirent même le train de Bâle prévu pour l'Anjou... En Espagne, ils rencontrèrent un prêtre qui montrait sa Vierge derrière le panneau. Comme elle ne distinguait pas bien, tante Eulalie s'exclama : "Monsieur le curé, votre broche me cache la Vierge !" Le curé s'adressa alors à un jeune novice : "Mettez la Vierge au fond, mais oui, la Vierge en terre, mais ne fourbissez pas le santon jusqu'au bout !"

Ils virent les ponts de Cologne, des palais bien venus, des palais bien jaunis... Lassés des pâleurs de la Chine (plus d'une Chinoise regrette l'époque de la Chine de Mao), ils rentrèrent en France en se trottant, après quelques escapades sur un engin à roulettes sur la Côte d'Azur ("Ce pédant rentre-t-il bien de Nice ?" pensèrent les autochtones), mais il n'y avait pas de grossesse princière à Monaco...

Arrivant en soirée place de la Concorde, tante Eulalie et Censuros se trouvèrent pris dans un flot de touristes allemands qui montaient dans un car. Hop là ! ni une ni deux, nos deux héros eurent droit à Pigalle (où la débitante hésite à grimper sur la Butte) et au Moulin-Rouge : Paris by night ! C'est d'ailleurs le titre - quelle coïncidence ! - d'un film culturel avec Victoria Paris, une demoiselle qui gagne à être connue et dont je vous laisse admirer les avantages certains. Eh oui ! ça existe : 95 cm de tour de poitrine et une taille de guêpe.

"Ach, Paris ! Große cochonnes !" s'exclamaient les Allemands dans le car... Ils avaient bien raison.

Eric Satyre

Attention aux phrases suspectes...

Ami lecteur, les textes de cette rubrique sont beaucoup moins innocents qu'ils n'en ont l'air... Ils recèlent en effet un grand nombre de contrepèteries (interversions ou permutations de lettres ou de syllabes) dont les solutions vous sont données ci-dessous à l'envers (les lettres ou syllabes à intervertir sont figurées en gras, les permutations sont indiquées par le signe /).

Alors... lorsqu'une phrase vous semble curieusement (et salement) tournée, trouvez son trésor caché et apprenez à décaler les sons - vous ressentirez la joie d'être enfin quitte au but, d'avoir su décaler en manipulant habilement les verbes de joie ! Vous pourrez alors exhiber votre verve à tous les gens. Soyez persévérant et ne vous découragez pas - même un lecteur agile peut buter sans honte sur un cas particulièrement rétif et chicaner...

SOLUTIONS DES CONTREPETERIES

Sources : *Sur l'album de la comtesse* (Albin Michel), *La Redoute des contrepètenes* (Brillant).

Les vieilles dames n'ont pas l'**heur** de s'accommoder des voy**ages** et préfèrent rester près du feu à tricoter quelque **peu**.

Le **m**arc de **D**ax, le **Q**uébec réputé pour sa **bl**anquette, le Vietnam et la **pi**ste Hô-Chi-Minh, Israël et son guide **M**oshe, Bourjois-**M**olyneux, les **p**opulations laborieuses du **C**ap.

Ces **m**ous **T**royens qui **t**rouent volontiers au javelot, qui mettent leurs roupies sur les tab**l**ettes, qui proposent leur lard à la demande, avec leurs forges vertes ; qui remue ses **p**ièces au feu (il en **c**onnait, des **c**ulasses).

Un **b**ourg sans **g**île, la meilleure auber**g**e est toujours une belle **v**eine.

Il y a beaucoup de **s**îles habités.

La **C**hine et les **N**ippons (des **N**ippons de **c**hoix).

Une vraie **R**usse, lorsqu'elle est en **r**oute, se rassasie de **p**eu et exalte **L**énine. Je suis **r**usse, il faut que tu me **c**èdes !

Notez-vous les **f**roids ? Trouvant gelées de belles **p**aires de **c**hutes, ces chutes qu'ils rendirent **f**ameuses (l'explorateur qui recherche les chutes **s**acrées).

Les cannibales distinguent mal le **g**ras du **B**lanc, l'Afrique a du mal à sortir du troc. L'Afrique des contraires.

A **p**ied par la **C**hine, cette **C**hine qui soutient le **P**alistan.

Jean-**P**aul le **P**ape (ces **L**atins sont parfois d'un **c**assant...) **v**ante la **f**oi et compte sur l'art, **d**on du **c**œur, pour inspirer la **b**onté des **h**ommes.

Une religieuse qui convoitait le **P**rix du **V**atican. Des **c**athos qui se **b**attaient.

Ne vous trempez pas, Laffite, dans le **B**osphore ! L'amateur de **C**uba m'a em**b**allée !

Foire de Belvès, jusqu'au fond de la **C**reuse, de **M**antes à **F**orbach, les **C**hotts ou **L**annion, des **s**îles en **B**erry, les pén**i**ches de **S**èvres.

Le **t**rain de Bâle prévu pour l'Anjou...

Un prêtre qui montrait sa Vierge derrière le p'anneau. Votre br'oche me cache la Vierge ! Mettez la Vierge au t'ond, mais oui, la Vierge en t'erre, mais ne fourbissez pas le **s**anton jusqu'au **b**out !

Les **p**onts de **C**ologne, des **p**alais bien **v**enus, des **p**alais bien **j**aunis.

Les **p**âleurs de la **C**hine (l'époque de la **C**hine de Mao).

En **F**rance en se **t**rottant, des esca**p**ades sur un engin à roulettes. Ce pé**d**ant rentre-t-il bien de **N**ice ? Pas de gross**e**sse prin**c**ière à Monaco.

La débitante hésite à grimper sur la Butte.

Apprenez à dé**c**aler les **s**ons !

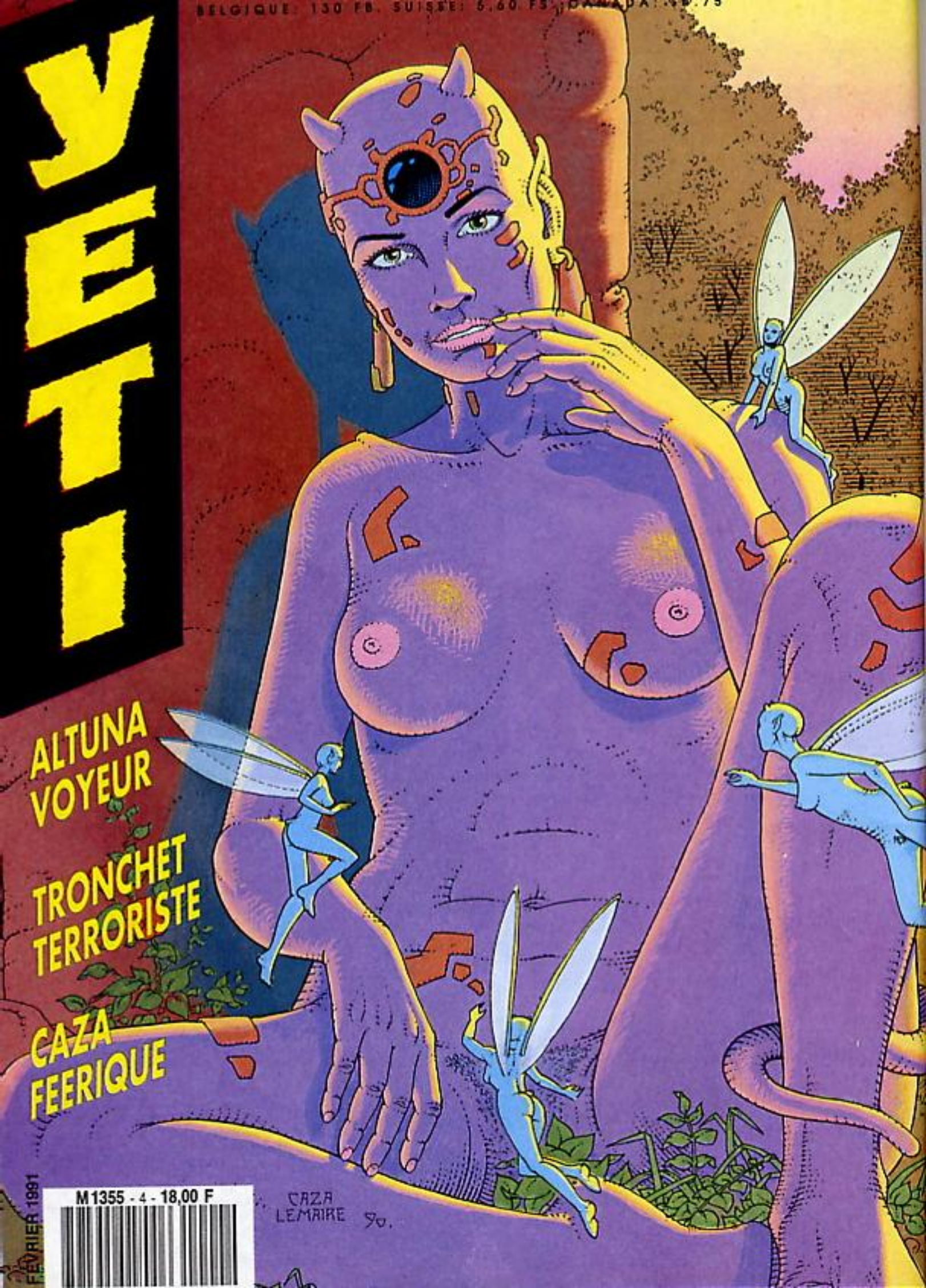
La joie d'être enfin **q**uitte au **b**ut, d'avoir **s**u dé**c**aler les **v**erbes de joie.

Vous pourrez exhiber votre verve à tous les **g**ens.

Même un lecteur a**g**ile peut **b**uter sans **h**onte sur un **c**as particulièrement rétif et **c**hicaner.

BELGIQUE: 130 FB. SUISSE: 5.60 FS

YETI



ALTUNA VOYEUR

TRONCHET TERRORISTE

CAZA FEERIQUE

CAZA LEMAIRE 90.

M1355 - 4 - 18,00 F

FEVRIER 1991

LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

BANDES DESSINEES* PRIX UNIQUE : 29 F

1 Joap & Joop
NATHALIE LA PETITE HOTESSE

2 Régine Deforges/G. Leclaire
CONTES PERVERS

3 Magnus
LES 110 PILULES

4 Rotundo
EX LIBRIS EROTICIS

5 Alex Varenne
CARRE NOIR

6 Cleland, Cavell, Lo Duca
FANNY HILL

*FORMAT POCHE

TEE-SHIRTS MICRO NEWS

(Dessins de Carali, deux tailles disponibles : large ou extra-large)

7 **LECTEUR HEUREUX : 75 F**
(Dessin rouge et noir dans le dos, logo Micro News sur le devant)

8 **A MORT CENSUROS ! : 99 F**
(Dessin couleur sur le devant, logo Micro News sur la manche gauche)

PROMO :
LES DEUX MODELES DIFFERENTS POUR 150 F !

FINEST ERIC SATYRE SOFTWARE
(Collection FESS - domaine public - les disquettes les plus hard - attention cuisine épicée - show devant !)

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F
(sauf CPC)

ATARI ST
(Les disquettes n°3 et 4 ne fonctionnent pas sur STE)
FESS n°1 (Samantha Fox + show X)
FESS n°2 (Cicciolina)
FESS n°3 (Asiatic Beauties)
FESS n°4 (Charmes en gros plan)
FESS n°5 (Slide-show)

AMIGA
FESS n°6 (Blue Show 1)
FESS n°7 (Blue Show 2)
FESS n°8 (Topless Girls)
FESS n°9 (Samantha Fox)
FESS n°10 (Maxi porno - 1 Mo de RAM)

COMMODORE 64
FESS n°11 (Girls, girls, girls)

Bon de commande à envoyer à **Micro News** (La Collec'), 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom : _____

Adresse : _____

_____

Tél. : _____

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

Je certifie être majeur (sauf pour les tee-shirts)
Signature :

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

BLAGUES A PART

Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - à ***Micro News, Blagues à part, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.*** *Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien des anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités).*

Deux jeunes mariés entrent dans une chambre d'hôtel pour y passer leur nuit de noces. Le mari, très excité, déshabille séance tenante sa femme, qui lui dit :
- Chéri, je suis désolée, mais ce soir ce sera impossible - j'ai mes règles...
- Je m'en fous, je vais mettre une capote, et vogue la galère !
Ils se livrent au salubre exercice et le type, après avoir satisfait son envie, retire son préservatif et le balourde par la fenêtre. Un clochard le ramasse et s'exclame :
- Oh les cons, y savent même pas que dans le chorizo, c'est la peau qui est le morceau de choix !

●

Quatre bonnes sœurs sont victimes d'un accident de la route. Elles montent au Ciel et se retrouvent devant saint Pierre.
La première s'approche et s'exclame :
- Saint Pierre ! Mon Dieu ! Nous sommes au Paradis !
- Pas encore, répond saint Pierre. Avant, il faut confesser vos péchés.
- Oh, je n'ai péché qu'une seule fois, lorsque j'ai touché le sexe d'un homme avec mon doigt !
- Ce n'est rien, lui répond le portier du Ciel. Trempez votre doigt dans le bénitier et allez au Paradis.
La seconde bonne sœur arrive et confesse qu'elle a touché le sexe d'un homme avec sa main.
- Sacrilège ! s'exclame le saint Apôtre. Mais trempez votre main dans le bénitier et allez au Paradis.

Au moment où la troisième va se confesser, la dernière bonne sœur la bouscule, passe devant et demande anxieuse à saint Pierre :
- Est-ce que je peux tout de suite me faire un gargarisme dans le bénitier avant que ma sœur ne s'y trempe les fesses ?

(Laurent Vannier)

●

Un pharmacien voit arriver dans son officine un gamin qui, trop timide pour réclamer des préservatifs, prend son membre (de dimensions modestes) dans la main, le fout sur le comptoir en balançant un billet de 100 F...
Le potard n'y comprend rien, et ne voilà-t-il pas que survient un adolescent déjà poussé en graine : même manège, il balance sa queue sur le comptoir - assez grosse - et extirpe de son morlingue un billet de 200 F !
Un troisième type entre, un costaud, un mastard vrai de vrai et déballe un engin à faire hurler les nymphettes jusqu'à Vladivostok, accompagné de 300 F.
Soudain l'homme de l'art a une illumination et hurle : "J'ai compris !" Il se défroque, sort à grand-peine une pine de la taille d'un petit baobab, jette un Pascal sur les autres biftons et emporte la mise d'un geste agile du poignet, comme au poker...

(Christian Meunier)

●

Une jeune femme se présente chez son médecin car son gamin est tombé en jouant dans une benne de goudron frais...
- Bonjour, docteur, pouvez-vous venir m'aider et soigner mon petit Christophe ?
Sans répondre, le toubib enlève sa blouse, défait sa ceinture et se retrouve en calbard, le sexe tout frétillant.
La mère, offusquée, se rejette en arrière : - Voyons, docteur, que faites-vous ? Reprenez-vous, mon enfant va mourir !
- Eh bien, répond l'autre, comme nous ne pouvons décemment plus rien faire pour lui, autant le refaire !

●

Un esquimau est en train de se les geler devant un igloo, un bouquet de fleurs à la main. Au bout d'un certain temps, il sort un thermomètre de sa poche et s'exclame : - Si à moins vingt-cinq, elle n'est pas encore là, je me tire !

(Cyril Carfantan)

●

Quel est le rapport entre un arbre de Noël et un curé ? Eh bien, sur les deux, les boules servent à décorer...

●

Un curé et une bonne sœur voyagent de conserve et lors d'une étape, ils sont obligés de partager la même chambre à l'hôtel. Pour être dévot, il n'en est pas moins homme et fait des avances très soutenues à la porteuse de cornette, qui accepte à condition de pouvoir se purifier avant...
Elle s'enduit alors tout le corps de vaseline et l'homme de Dieu lui demande la raison de cette pratique, mais elle demeure très évasive. Il attrape alors son chapelet et l'enroule autour de son pénis, en disant à la sœur : - Le terrain est glissant, alors je mets des chaînes...

(Laurent Gillard)

CRUCITOP

SOLUTION DU N°43

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	D	I	N	O	W	A	R	S
2	O	S	■	M	A	N	I	A
3	R	O	T	E	R	■	A	M
4	A	L	■	T	G	V	■	A
5	M	A	R	T	A	G	O	N
6	O	■	A	R	M	E	N	T
7	N	O	V	A	E	■	■	H
8	E	P	I	S	S	E	R	A

HORIZONTALEMENT

1. Histoire de rails pour faire le joint (titre de jeu).
2. Pour vivre dedans, nécessité de travailler beaucoup ou de faire un casse à la Spaggiari.
3. Article défini.
4. Pronom possessif. En Afrique du Nord, village fortifié.
5. Prénom personnel. Son du tambour ou dieu égyptien (titre de jeu). Interjection méditerranéenne.
6. Creusais par en dessous.
7. Verrouillages de portes ou de fenêtres (à l'ancienne).
8. Japonais suicidaire.

VERTICALEMENT

1. Bâton de joie ou concurrent fieffé de Micro News.
2. Officier de police. Possédé. Principal dieu égyptien.
3. Alain Chabat, Bruno Carette... Fils aîné de Noé.
4. Il faut avoir celle du mystère pour progresser dans les Top Secret... Jeu de cartes.
5. Règle de dessinateur. Duvet végétal pour coussinets.
6. Prénom d'infante. Recueil de bons mots.
7. Langue qui n'est pas pointue. Détenez.
8. Jolie fille des îles.

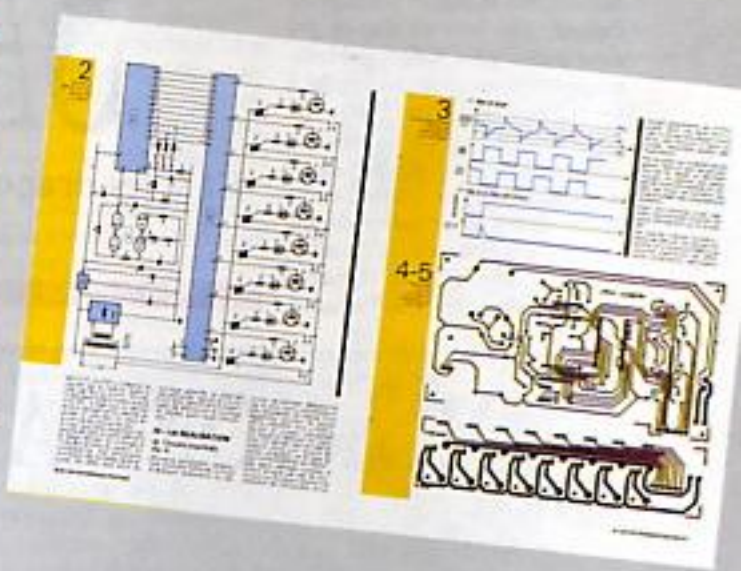
	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3		■				■		
4				■				
5			■			■		
6		■						
7								
8								

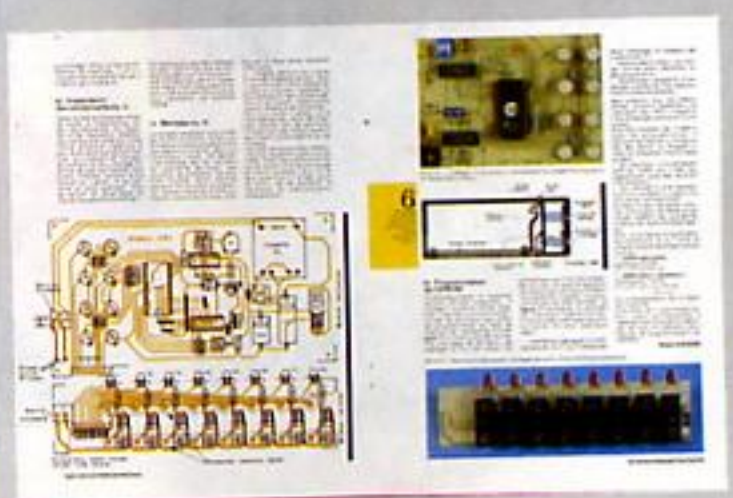
L'ELECTRONIQUE VOUS INTERESSE ?

AU SOMMAIRE

- TECHNOLOGIE ELECTRONIQUE au COLLEGE
- MONTAGES ELECTRONIQUES
- FICHES TECHNIQUES
- BANCS D'ESSAIS d'APPAREILS de MESURE
- BIBLIOGRAPHIE - PAGE COURRIER - INFOS...

Chez tous les marchands de journaux le 25 du mois





ELECTRONIQUE PRATIQUE est une publication Georges Ventillard.

LE FEU DANS LE SANG

Et si les dragons boxaient comme des kangourous...

DRAGON SABER (NAMCO)

Connu de notoriété publique comme un des meilleurs jeux d'arcade, *Dragon Spirit* avait tenu quelque temps le haut du pavé dans le monde du jeu de café. Comme il est aujourd'hui dépassé depuis un bon moment par d'autres softs, la société Namco ne veut pas laisser une image déchue de cette fantastique création. Alors comme pour bien des films et parce qu'une grande partie du public adore ça, nous vous présentons en avant-première et avant sa sortie officielle en France la suite de *Dragon Spirit* : le géant **Dragon Saber.**

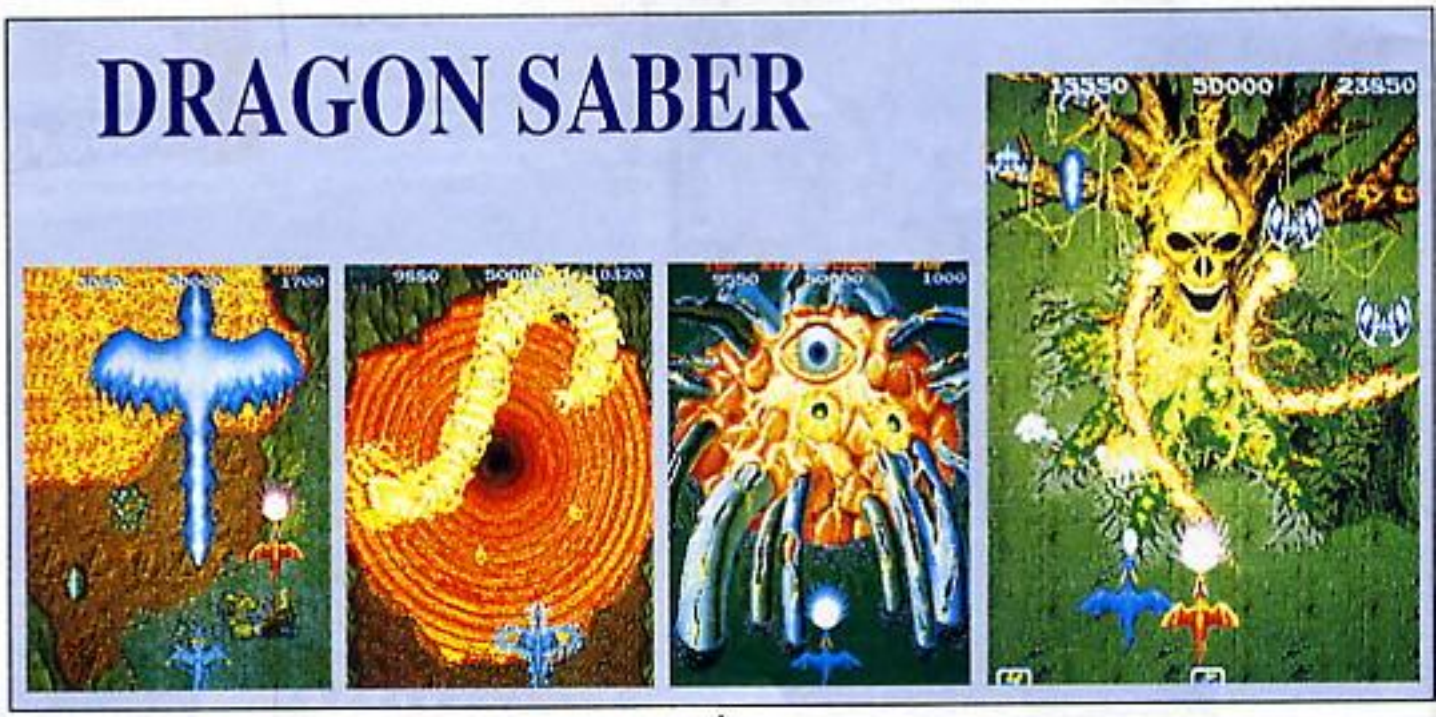
Reprenant pour thème la légende du Dragon Sacré, cette aimable pantalonnade met en scène les descendants et dignes héritiers du Dragon. Dès leur naissance, ces deux jeunes gens étaient prédestinés, une fois parvenus à maturité, à se colleter avec les forces du Gouffre sans Fin. Ce lieu qui regorgeait autrefois de démons et d'ignobles faces de chauve-souris (exterminées avec enthousiasme par les ancêtres de la famille) fourmille désormais de séquelles infâmes qui végètent ou jouissent, ou se mélangent avec frénésie sous l'emprise des forces occultes de Ragan...

Alors une fois encore et comme il était écrit sur l'eau du Lac Sacré, les deux adolescents poussés en graine font appel à la magie du Glaive d'Or qui offrira à tout mâle de souche solide et pure la puissance ignée du Dragon - à savoir une métamorphose selon le Glaive et la dragonnade féerique.

Cette suite relève du génie, en partie grâce au savoir-faire des grands cinéastes américains (Hollywood is not dead, je l'ai rencontré) et les Japonais suivent le mouvement, à grand renfort de salamalecs (Guinness is good for you) et de sourires jaunes comme le Soleil déjà bien Levant.

Mais la débrouillardise inspirée des Nippons ne s'arrête pas là, bien au contraire - l'éclate est totale et on peut jouer à deux simultanément. Les options disponibles augmentent, comme dans du beurre fondu à son souffle pestilentiel, les facultés de chaque Dragon et se révèlent plus variées encore que les mimiques d'un marchand d'olives quand il vous fait l'article.

La parfaite panoplie du destructeur moyen s'agitera entre vos mains fébriles avec *Dragon Saber*



(qui plairait fortement à certains en ce moment). Sans compter les superpouvoirs qui fournissent au joueur la possibilité de déclencher à loisir un véritable "Feu du Dragon". Alors fi des démons et de leur séquelle, et vive la flamme inextinguible des écailleux sympas....

TITLE FIGHT (GOTTLIEB)

Non ce n'est pas le prochain épisode - suite et fin de *Rocky V*. Pas du tout ! Disons seulement qu'il s'agit d'un des plus grands combats de boxe du siècle, opposant nos courageux lecteurs au plus meurtrier des flippers jamais engendré par la bumper industry.

Title Fight, de la néanmoins grande (et connue comme le loup blanc) société Gottlieb (Momo, arrête de dire "Rhâã lovely !"), nous est présenté par le dernier flipper de la collection (printemps 91, houplala !).

Si un rêve de victoire motive la plupart des sportifs, la réalité de la manipulation des boutons de cette machine en refroidira plus d'un... Remarquez, c'est normal, je connais peu de gens qui aiment s'en prendre plein la gueule pour pas un rond, surtout qu'en général il faut payer pour faire rouler les boules du flipper. A part ce léger détail, n'oubliez pas aussi que les billes vous servent de poings et les flips de bras et d'avant-bras, c'est comme ça et pas autrement, bande de boxeurs au petit uppercut, vous allez avoir les dents qui vont gicler !

Et les "Target" définissent la nature des bonus qui correspondent tous à un certain type de technique.

Alors, en fonction du score et des bonus ou malus obtenus, on peut assister hystériquement au combat opposant un ou deux joueurs, voire les quatre, sur le fronton où en plus deux boxeurs animés jouent les utilités en se défonçant guillerettement la cabèche. Cette perspective pour le moins étrange est à ma connaissance employée pour la première fois et tranche nettement sur le style trop souvent ringardos des flippers qui tiennent en général trop compte du faible indice céphalique des utilisateurs potentiels.

Pinball Willy

ATARI PROGRESSE ET INNOVE

Chaque nouveauté pour la Lynx d'Atari constitue à sa manière un événement, surtout quand les softs sortent au compte-gouttes. Ce mois-ci surviennent **Paper Boy** et deux périphériques qui enrichissent encore la gamme de cette console - à laquelle l'intérêt d'un nombre d'éditeurs plus important (et particulièrement les Japonais), ferait énormément de bien. Avis aux amateurs !

Bref, tout ceci pour vous parler d'un adaptateur 9 volts qui permet de connecter la Lynx sur l'allume-cigare de votre voiture (ce qui se révèle fort utile quand on connaît l'autonomie des six pauvres piles 1,5 volts). Bien gentil de pouvoir jouer dans la voiture de papa et maman mais lorsque les rayons du soleil viennent taper sur le pare-brise, bonjour la galère - tous ces reflets, c'est vraiment chiant !

Mais ne vous affolez pas : Atari pense à tout puisqu'il commercialise désormais un petit ustensile fort pratique, le **Sun Visor**. Comme son nom l'indique, voici un boîtier qui protège l'écran des rayonnements solaires et permet ainsi l'utilisation de la console dans n'importe quelle situation.

Quant à *Paper Boy*, vous le connaissez, il n'est donc pas utile d'y revenir dans les grandes largeurs. Sachez seulement que ce jeu a fait son chemin, puisqu'il fut tout d'abord créé sur console d'arcade pour être ensuite adapté sur les principaux formats de micros.

AU CONDITIONNEL

Comme toujours, les rumeurs vont bon train dans l'univers micro. Et bien que seul un faible pourcentage d'entre elles se voient confirmées par la suite, on vous en fait part tout de même... Commençons par les ventes réalisées au cours de l'année 90 et dont il semblerait que nous ayons sous-estimé l'envergure. Selon les commentaires perçus à Las Vegas, le nombre de *Lynx* vendues dans le monde entier atteindrait le million, dont 15 000 en France, quelques centaines de milliers aux US et un bon paquet au Japon. Sous réserve de plus amples informations... car ce chiffre nous apparaît quelque peu démesuré, mais allez savoir !

Si ce chiffre devait être confirmé, le score réalisé sur la France - 15 000 ventes - n'apparaîtrait plus aussi important. Ce qui amène à la deuxième rumeur, qui concerne une baisse de prix marquée de la console qui pourrait être prochainement commercialisée à 990 F... seulement. Dans le même ordre d'idées, la console Atari *7800* descendrait au prix de la 2600 qui, elle, quitterait purement et simplement le marché.

Je le répète, ces informations sont à prendre au conditionnel - tout au moins pour l'instant - et ne portent que sur des bruits dont le bien-fondé reste sujet à caution.

Rédacteur en chef : Georges Brize
Secrétaire de rédaction : Jean-Henri Derveaux
Chef de rubrique : Jean-Claude Paulin
Rédaction : Sylvain Allain,
Ont collaboré à ce numéro : Fabrice Bellet, Bernard Jolivalt, Laurent, Claude Le Moullec, David Téné, Jean-Yves Trétout, Philippe Truchet, Ho Utsumiya
Directeur artistique : Jean-Marc Gasnot
Chef de publicité : Laurent Wiernik
Publicité - Promotion : SAP, 70, rue Compans, 75019 Paris
Tél. : 42.00.33.05
Abonnements : Odette Lesauvage
P.A., renseignements et réassort : Franck Maillochon
Correspondants permanents à l'étranger : Kelly Beswick, Kati Hamza, Gordon Houghton, Tony Takoushi (GB), Mina Cosnefroy (USA), Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations : Carali, Coucho, Jaap, Lerouge, Lidwine, Rasheed
Flashage : Janjac
Photogravure : Photocop, Atelier André Michel
Impression: B.V. Roto
Dépôt légal : 1er trimestre 1991
Numéro d'éditeur : 2
Commission paritaire : 70043
Edité par les Publications G. Ventillard, 2 à12, rue de Bellevue, 75019 Paris
Tél. : 42.00.33.05
Télécopie/Fax : 42.41.89.40
P.-D.G.,
Directeur de la publication : Jean-Pierre Ventillard
Distribution NMPP
Copyright MICRO NEWS, Paris 1991
OJD 1989

5 FEVRIER 91 !

NUMERO " SPECIAL GUIDE D'ACHAT LOGICIELS"

TOUS LES
LOGICIELS

Traitements de texte
Tableurs
Bases de données
P A O
Comptabilité/Gestion
C A O / D A O
Utilitaires
Graphisme

+ DE 70 BANCS D'ESSAI

CHOISISSEZ

VOTRE PROCHAIN LOGICIEL
DANS LE GUIDE
D'ACHAT
DE FEVRIER 91
DE MICRO-SYSTEMES

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

UNE COMPILATION

Les Stars

DE MEGA STARS

D'HOLLYWOOD

ROBOCOP

GHOSTBUSTERS II

INDIANA JONES

BATMAN

© 1988 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.
TM & COPYRIGHT © 1989 by Lucasfilm Ltd. (LFL) All rights Reserved.
TM & © 1964 DC Comics Inc.

ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675

ocean

AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST